

Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.3
K 15 MARZO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile. Spedizione in abbonamento postale. D.L. 3523/2003 (conv. in L. 27/01/2004 n. 26) art. 1, comma 1, DC.

NBA
MADE IN ITALY



Il primo gioco italiano
di pallacanestro:
The Basket Manager

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

LYNX

Prova esclusiva della prima
console portatile a colori



FM TOWNS



Del Giappone la prima
"macchina - gioco" a 32-bit con
CD-ROM incorporato

VIVA LAS VEGAS

Tu sei la capitale
del C.E.S.

- Un nuovo Amiga con CD-ROM
- Dalla NEC un PC Engine portatile
- L'avvento della tecnologia ottica
- Il dominio delle console



GUERRA!

Il vostro computer vi ha dichiarato guerra:
riuscirete a resistere all'attacco?
Scopritelo leggendo la K-Guida al wargames per computer

 **Glénat**

... LE NOSTRE RECENSIONI

• Chaos Strikes Back • Conqueror • Full Metal Planete • Mechwarrior

• Death Valley • Tower of Babel • X-Out ... e molte altre ancora

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

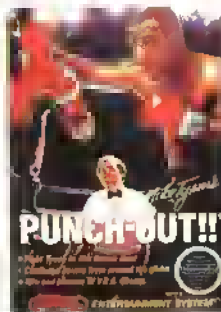


**NINTENDO PRESENTA
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI
CHE METTERANNO ALLA PROVA
ANCHE I PIÙ GRANDI CAMPIONI.**

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

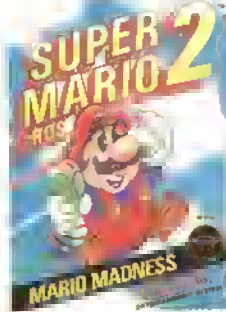
C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring.

Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.



SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati del nemico. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...



PRO-WRESTLING

La simulazione è così perfetta che sembra di assistere ad un incontro di wrestling con lottatori in carne ed ossa. Anche qui puoi scegliere se "fare nero" un tuo amico o se tentare di battere il computer. Da Star Man a King Slender, hai a tua disposizione sette lottatori diversi, ognuno con i suoi colpi segreti ed i suoi punti deboli. Puoi giocare con dodici mosse principali più dieci speciali contro mosse combinabili. Come negli incontri reali, non esistono tempi limite; tutte le scorrettezze sono accettate e... vinca il migliore.



Nintendo

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

G.P. TENNIS[®]

M A N A G E R



Prezzi al pubblico consigliati:
Amiga: L. 39.000
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
L. 25.000 (disco)
Atari ST: L. 39.000
Pc IBM: L. 39.000
(5 1/2 e 3 1/2)

Nei migliori
negozi
le versioni
C.64
e Amiga



Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.

Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- strategico manager strategico
- velocissimo arcade 'action'
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SPECIALI

GUERRA!.....27

Da UMS al Vietnam, K vi offre il più completo bollettino sui giochi di guerra. Voi prendete posto al computer, noi vi passiamo le munizioni



Bell UH-1
"Huey"

PICCOLO E BELLO.....12

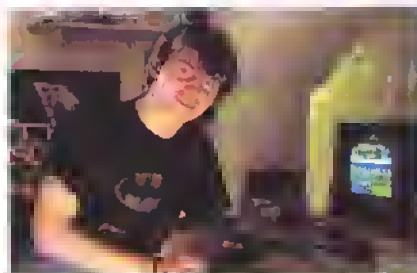
Arriva in Italia la prima console portatile a colori: il Lynx dell'Atari. Tutti i particolari sull'hardware e il software in cronaca.

COMPUTER IN FM.....17

La Fujitsu ha prodotto un computer a 32-bit che incorpora di serie un lettore CD-ROM e ha una grafica incredibile. Grazie alla collaborazione tra K, ACE e la rivista giapponese Login ecco in esclusiva l'FM Towns.

SPIONAGGIO INDUSTRIALE 15

Schiacciate l'acceleratore e dirigetevi verso la nuova rubrica di consigli approfonditi, scritta per voi dagli stessi



Il programmatore della Ocean John O'Brien.

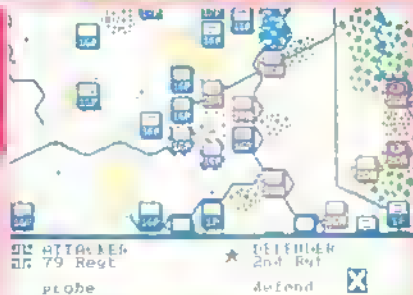
programmatori dei giochi. Questo mese: tutti i segreti di Chase HQ direttamente da John O'Brien.

K FLASHBACK.....79

Il decennio che ha visto la nascita del divertimento

GUERRA TOTALE!

Il Pentagono usa UMS per studiare le tattiche militari. Dio solo sa cosa faranno con UMS 2. K intervista alcuni dei più famosi programmatori di wargame, tra cui Ezio UMS Sidran, Peter Turcan, autore di Borodino, e altri ancora. Mettetevi l'elmetto e riparatevi dalle schegge di granate.



CALDI!

Questo mese sono quasi più numerosi i K-GIOCHI di quelli "normali". Non ci credete? Basta pensare a X-OUT, uno sparaefuggi d'autore, Red Lighting, un wargame maniacale in linea con lo speciale di questo numero, Chaos Strikes Back, la continuazione di Dungeon Master, Conqueror, ovvero "Zach II" e Tower of Babel un gioco di strategia in 3-D. Ma da bravi intenditori riuscirete a trovare anche altri stimoli nei giochi che seguono i migliori come Full Metal Planete, Mechwarrior, Conflict o Basket Manager.

AQUANAUT Addictive.....	46
AUSTERLITZ Pss.....	36
BAD COMPANY Logotron.....	53
BASKET MANAGER Simulmondo.....	42
BEVERLY HILLS Tymesoft.....	43
CHAOS STRIKES BACK Minorssoft.....	40
CONFLICT 16-Blitz.....	54
CONQUEROR Rainbow Arts.....	34
EUROPEAN SOCCER LEAGUE.....	50
Impressions	
FULL METAL PLANETE Inlogames.....	39
HARLEY DAVIDSON Mindscape.....	47
INTERDICTION Clares.....	52
MECHWARRIOR Activision.....	45
RED LIGHTING Ssi.....	37
SNOOPY The Edge.....	
SOCCER MANAGER PLUS Rellex.....	
STELLAR CRUSADE Ssi.....	38
TOWER OF BABEL Microprose.....	41
X-OUT Rainbow Arts.....	44

EDITORE

Redazione

Direttore Responsabile

Capo Redattore

Segretaria di Redazione

Redazione

Collaboratori

Grafica e Impaginazione elettronica

Consulenza Editoriale DTP

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

FOTOLITO

FOTOCOMPOSIZIONE

STAMPA

DISTRIBUZIONE

ABBONAMENTI

GLI INSERZIONISTI

• 68000 43 • Alex Computer 88 • American's Games 70 • Bcs 31 • Cto III° di copertina, 48-49, 55
• Floppieria 68 • Genias 4 • Grillo Parlante 95 • Lago SoftMail 16 • Leader IV° di copertina, 32, 59, 78
• Mattel II° di copertina • Multimedia 90 • Newel 84-85 • Simulmondo 1 • Softel 26

Tutto questo fermento ha una sola spiegazione, le società giapponesi e americane sentono l'odore dei soldi. Soprattutto l'odore di marchi, sterline, lire, franchi o pesetas. Al CES si diceva che l'Europa è la nuova frontiera e società come Nintendo, NEC, Sega, Atari e Commodore stanno lanciando nuovi prodotti proprio pensando al mercato europeo. Già da questo mese sarà possibile acquistare il Lynx della Atari, mentre si vocifera che la NEC potrebbe decidersi finalmente ad importare ufficialmente il PC Engine in tutta Europa. Insomma, questi anni '90 stanno cominciando col piede giusto.

<http://speccy.altervista.org/>

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edipress



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

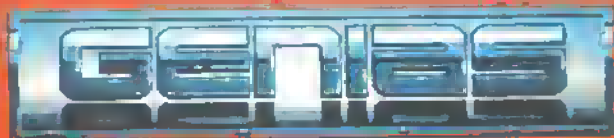
Disponibile per:

Comodore 64

Amiga

Atari ST

Ms-Dos compatibili



K-IBOXX

Credevo che nella vita l'unica cosa certa fosse la morte, errore. Spero perdonerete questo inizio dark ma volevo comunicarvi che nuove e mortali certezze increspano l'orizzonte del nostro domani odierno. Le lettere dei vari Criticator, One Game Man, Oransoda e Chinotto's group non sono degli episodi sporadici, casuali e/o isolati. Sono degli eventi ineluttabili (come la morte appunto) che regolarmente, ogni mese investono i tavoli della nostra redazione in maniera, oserei dire, "virale". Avrei perciò deciso di dire basta. Se volete telefonarvi, fateci avere i vostri numeri e noi molto allegramente li pubblicheremo; se invece volete farci vincere il premio per la più grande raccolta di carta pro terzo-mondo, non preoccupatevi, l'abbiamo già conquistato (grazie a voi) e purtroppo non lo assegnano mai per due anni di seguito alle stesse persone. Ciò premesso passiamo doverosamente a vedere che cosa ci ha portato il postino.

Vs. affezionatissimo BRAMBO's

THE MOST THRILLING

Qui è Psycho che parla. Mi piace scrivere lettere a K perché è molto divertente. È più divertente che scrivere lettere normali a riviste normali, perché K è il giornale più pericoloso... Scrivere a K mi dà la più forte delle emozioni. Il meglio è che quando morirò rinascerò in paradiso e intanto quelli dello studio Vili diventeranno miei schiavi. Non vi dico il mio nome perché cercherebbe di impedirmi di trovare altri schiavi per quando sarò morto. Avrete presto mie notizie. Saluti a Zodiac e a Frius. Pubblicatemi o potrei diventare pericoloso.

■ Psycho...

Caro Anthony Perkins (perché è così che ti chiami, vero?) l'aver acquistato un computer per migliorare la gestione del tuo squallido alberghetto, non è stata una grande idea. Le docce sono sempre gnaste e a te manca, come al solito, un venerdì. Ora visto che la sindrome di Robinson Crusoe non ti fa diletto e considerando che Scalfari tra un po' il Venerdì sarà impegnato a farlo per Berlusconi, tu vorresti pescare a piene mani nell'Olimpo della nostra redazione. Orrore!

Qui non siamo abituati a fare da servitore a nessuno e men che meno a uno come te, oltretutto post-mortem. A tale proposito ci teniamo ad informarti che non è nostra intenzione sorgere in quel del paradiso che seppur vanta un ottimo clima, non è minimamente paragonabile con l'inferno e con le amicizie che sicuramente si possono ritrovare colà. Salutami tanto la mamma

DURA LEX SED LEX

Mi chiamo Lelosky e vi scrivo questa lettera dopo avere letto il vostro articolo a pag. 9 di K-13 sulla legge antipirata; premetto che vi sto scrivendo con C-1 TEXT, versione pirata. Non sono un pirata ma uno smerciatore di programmi pirata; leonardamente tra qualche mese dovrei essere in galera e passare il tempo contando i milioni di ragazzi che come me hanno commercializzato illegalmente software. Non so se sapete quanto costa un carcere, giornalmente, allo stato italiano; no sé

qualcosa che si aggira su una media di lire 100.000.

Se il Consiglio dei Ministri dovesse accettare tale proposta questo significherebbe che TUTTI o quasi i possessori di home-computer dovrebbero passare da 3 mesi a 6 anni a contare come me, (scusate un momento vado a prendere un corno napoletano contro la sfigal di giorno in giorno, i nuovi arrivi; questo è quello che accadrebbe a noi per non parlare della nostra nazione che si troverebbe costretta a sostenere economicamente i milioni di malcapitati alle sue spalle).

Scusate ma lo devo dire: "Ecco la bprca C'?? Ta all'italiana!"

Sui giornali troveremo scritto: "ARRESTATO GRUPPO DI MALVIVENTI CHE SMERCIANO PIRATA" o "ARRESTATI MA ARCIBESALLO E SEMPRONIO DUE BOSS DEL MERCATO ILLEGALE"; sui cartoni del latte troveremo le facce dei ricercati con la taglia e l'interesse di stato d'arrivo (vivo o morto), verranno organizzate squadre speciali per la cattura di questi esseri disgustosi, sarà possibile sparare a vista ai Pirati e sui giornali di Computer cominceranno ad apparire le prime cifre: 100 arresti, 1000 arresti ecc. ecc. fino a che gli stessi recensori finiranno a contare personalmente i DELINQUENTI di questa MALAVITA. Ma come si può scrivere simili TROIAI, ma cerchiamo di combattere i veri mali della società e non simili scrocchezze; è possibile che la droga, la delinquenza, quella vera, dilaga e minisiti (omissis) si preoccupano di un problema che non si può risolvere perché compromette tutti? Pensate veramente che si giungerà ad una conclusione? NO e solo un'abile mossa politica che cerca di far venire fuori nuovi poliziotti e aumentare le fila del partito "GIUSTIZIE RE": accadrà quello che è successo con la riforma scolastica (un momento che chiedo a mia mamma da quanti anni prima già da quando andava lei a scuola si parlava di riforma) o con i VERDI che hanno guadagnato un sacco di voti GONFIANDO problemi ESAGERATAMENTE. Scusate questa divagazione politica ma... Dovevo parlare. Non venitemi ora a fare il solito discor-

so dei programmatori che se non guadagnano smettono di produrre il software perché tanto gli originali verranno sempre comprati da qualche bischero miliardario che potrà spendere palate di quattrini sui COSTOSISSIMI programmi. Con questo chiudo la mia missiva sperando che con l'EUROPA aperta si apra la palena aperta.

P.S. E inutile che contatiate [sic] un commando terrorista per uccidermi; la lettera è stata presa con i guanti (non ci sono altro che le impronte digitali del postino) e imballata in una cartolina diversa dalla mia.

■ Lelosky - Il Giustiziere Mascherato (Siena, suppongo...)

Se tu ti chiami Lelosky io mi chiamo Kovalsky... Innanzitutto, noi abbiamo riportato una notizia che interessava il settore dei computer: niente di più. Ora non voglio aggiungere nulla a quanto detto su K13 ma solo proporvi una riflessione. Ti sei mai accorto che in galera (100.000 lire, pensione completa) ci lasciano di solito i pesci piccoli? Hai mai notato (casualmente) che chi ruba due mele si becca in genere molti più anni di galera di chi, ad esempio, si dimentica una valigetta nell'auto di una banca? E se domani (e sottolineo se), mettiamo il caso, che tanto per fare contenta qualche grossa casa di Software-produzioni, si volesse dare un "esempio", tu cosa credi che accadrebbe? È facile enunciare i "Viri" e "Grandi" Mali (con la emme maiuscola) della nostra società ma poi, in concreto, ti sei mai accorto che il potere politico lo si esercita e lo si conserva attraverso una prassi consolidata di minimalismo populista dove conta più l'arresto di un lupo d'apparimento che non quello di un costruttore d'appartamento marci che alla prima scossa di terremoto si accartocciano sulla testa di chi li abita. Parafrasando quel che diceva un noto filosofo contemporaneo a proposito della recente legge sulla droga, potrei dirvi che i pirati (che spesso hanno meno di 18 anni) non votano, le case di software sì, quindi... Sono solo delle ipotesi ma credo che farci una riflessione sopra costi poco e valga molto.

P.S. A titolo di curiosità personale, mi fareste mica sapere quale sono i problemi che i Verdi hanno gonfiato esageratamente, perché qui a Milano non è che si respiri un'aria particolarmente ricca di ossigeno e di idro...

PREDICATOR

Cara redazione di K (mica tanto cara, però) forse per la seconda volta vi trovo di fronte ad uno che afferma che la vostra rivista non è del tutto la migliore o molto superiore alle altre, anzi molte altre sono a pari di voi e qualcuna vi supera in fatto di recensioni. Basta guardare Strider che secondo me ed altri miliardi di giocatori la c...

Voi a questo gioco gli avete dato un K-voto di 910 (invece la valutazione di quel fantastico gioco di Shadow of the Beast è di 850).

Un'altra critica negativa va alle risposte nella posta e agli articoli nelle varie rubriche. Dilati voi rispondete alle lettere dei lettori in modo superficiale (vedi K11 le risposte a Carla di Cavi, Francesco Bruni e Giovanni Fava). Come mai il 99,9999% delle lettere che pubblicate vi fa elogi e non critiche? Secondo me voi pubblicate solo missive contenenti elogi e altre menate del genere. Gli articoli sono troppo insipidi [sic] e troppo tecnici. Molti lettori che vi seguono non sanno il significato di quei vocaboli. Altra pecca dei vostri articoli è che molti di essi non sono terminati (come "L'Outlaw spara su tutti"). Un'ultima cosa, perché recensite così pochi giochi per Commodore 64? Spero che pubblicate la mia "affettuosa" missiva (se no si conferma la mia affermazione). Distinti saluti da:

■ BLIZZARD.

Tanto per il piacere di smentirvi, riceviamo e volentieri pubblichiamo la tua lettera, non senza darvi qualche ragguaglio in merito.

1) La valutazione che viene data ai giochi è soggettiva (ovvio), ma rileggiti con meno fretta e con meno pregiudizio le due recensioni (specie quella di Shadow of the Beast) e forse caprai che 850 non equivale affatto ad una stroncatura (anzi avercene di giochi così) ma significano solo che c'erano,

in chi lo aveva recensito, alcune perplessità relative al gioco. Che poi il giudizio non fosse esattamente uguale ad Iro, beh, non ti pare il pretendere un po' troppo?

Sui problemi intestinali che affliggono le e alcuni altri miliardi di individui giocando a Sinderi posso solo dirti che il gioco ha beccato i seguenti riconoscimenti dalle riviste inglesi: **Gold Medal Award** (Zzap!); **86%** (The One!); **Top Score** (TGM); **Screen Star** (Commodore User); **C+VG Hit!** (C+VG); **Classic** (Sinclair User); **Rave** (Amiga Action); **Gold** (ST Formata Amiga Format). Un così unanime giudizio nei confronti di un gioco e cosa rarissima! Come dire che tu e gli altri miliardi di giocatori a curia... o siete incompetenti o non siete riusciti ad andare oltre la metà del primo livello.

Nel caso la dissatenza continuasse posso consigliarti una bella limonata amara (stringetevi le o m alternativa dei comodi pannolini Lindor).

2) E veniamo alla posta. Carla di Cavi la cassalla di Phantasy l'aveva già comprata; come si fa a commentare un prezzo a posteriori? Cosa avrei dovuto dirgli "Brava. Ottimo acquisto!" oppure "Brava. Ti sei fatta fregare alla grande!". Non so, dimmalo tu. Francesco Bruni ci mandava una recensione di Robocop: se ti interessa le ne mando una copia. Giovanni Fava con un linguaggio forse un po' troppo aulico, diceva esattamente quello che pensava dell'Amiga e dell'ST (forse tutto senza scendere nelle solite volgarità di rito). Oltretutto te ne rendevi merito (sempre in tono adeguato) che altro dovevamo fare secondo lei?

3) Incredibile ma vero! La lettera con le critiche sono meno numerose di quelle con gli elogi. Che sia colpa nostra il fatto che la rivista piaccia ai più? A 4 volte ci sono poche recensioni di giochi per C64 perché, cheché tu ne dica, i giochi originali per il C64 sono sempre meno spesso e volentieri sono conversioni di giochi per 16-bit, che noi abbiamo già recensito. Quindi siamo costretti, per la struttura della rivista, a metterli nelle nuove versioni. Cosa che facciamo quando ci arrivano in redazione.

ALL'OMBRA DEL VESUVIO

Spettabile redazione di K, caro (?) Biambo's, ho deciso di scriverti dopo fra numeri che vi continuo a compiere per difenderla dalle accuse infamanti di computer da me posseduto: l'Amiga. No, non ho intenzione di fomentare alcuna polemica fra i computer, ma bisogna darsi una calmata: l'Amiga non è un giocattolino. Ora permetteteci che mi presenti. Sono un sedicenne napoletano, appassionato di calcio (la Napoli è il calcio è nel sangue!), ciclismo (strano, vero?) e naturalmente informatica. Vi premetto che ho anche la possibilità di usare un Mac a un Atan ST, quindi

ho le idee piuttosto chiare! L'Amiga ha moltissime possibilità: Biambo, quando tu dici che il suono dell'Amiga non ti serve quando lavori, perché non lo vai a dire a qualche musicista? Ti spiegherebbe in faccia! Questo è il primo punto e non mi venire a dire che serve solo ai musicisti perché io per una ricerca di Storia e Filosofia, ho passato dalla musica madrigelistica seicentesca su Amiga con il Sonix e alla ricerca, sapete, ho avuto 8, chissà perché? Punto 2: Do you know C1-Text? Il miglior Word Processor da me mai usato, quasi a livello del Word del Macintosh, già su Amiga ad è pure letale... Punto tre: Tralasciando le numerosissime (mi auguro che lo separi) nità grafiche di tutti i tipi, li ricordo i programmi di animazione, di matematica e molti altri. Siete ancora convinti che l'Amiga sia un giocattolino? Orsodai's Cracking, se Criticator non vi mostra un solo programma utile è per colpa sua e non per mancanza di programmi! E poi sostenete che un computer è meglio di un altro solo perché ha dei copioni più veloci... "A me, mi pare non si unza!" E poi non a compatibile 100% né al IBM né al Macintosh, ma la liscia dove a non fa tanto pena. Poi per i videogiochi, va beh, straccia l'ST, ma non è un buon motivo per accanirsi di essere un videogioco da due milioni.

Aggiungo che i programmatori della Rainbow Arts a data P.S.S. sono convinti dalla superiorità dell'Amiga sull'ST e che in America l'ST è quasi invenduto. Senza rancore.

■ Attilio Spirito - NAPOLI

Non per fare una ballata, ma, probabilmente, hai capito poco di quello che volevo dire. Se ti dico che a me la musica non serve, lo dico a te e lo dico per me; chi ha parlato di musicisti?

Stephen King, noto scrittore di romanzi horrorifici, lavora con un programma di scrittura messo a punto, apposta per lui dal M.I.T.; credi che gli interessino il sonoro, lo scrolling oppure le capacità grafiche? Io credo di no, almeno non per quel che riguarda lo scrivere. Conosco di vista C1-TEXT e non capisco perché tu mi abbia mandato una lettera scritta a mano, ma questo è solo un appunto polemico. Mi conforta invece il sapere che tu abbia preso un bell'otto per la tua ricerca Storico-Filosofica, anche se mi resta un po' oscuro il capire com'è che si fa "a sentire" sulla carta, la musica madrigelistica del seicento. A meno che la vostra scuola non sia lamentele all'avanguardia che al posto dei loghi di protocollo, si consegnano direttamente i dischetti al professore. Nell'eventualità che questa ipotesi post-moderna sia vera, vorrei essere chiamato per capire se copiare è: A) un'impresa, B) una pacchia C) una piatena.

Ad ogni buon conto, io continuo a

rimanere convinto che ognuno finisca con lo scegliere il computer in base alle proprie esigenze personali e logistiche, ivi comprese quelle economiche e che la difesa a spada tratta delle proprie scelte sia, in fondo un atteggiamento naturale.

SPACE ACE (OVVERO LA CANDEGGINA SPAZIALE)

Cara redazione di K, questa è la prima volta che vi scrivo e voglio farvi innanzitutto i complimenti per le splendide recensioni che pubblicate. Credo fermamente che la posta dal K-Box non sia stupida e l'argomento non possa affermare diversi vostri lettori; ciò per un semplice motivo: è molto interessante leggere come riuscite a sistemare tutti coloro che vi criticano. Ora però vediamo perché vi scrivo. Per prima cosa vorrei sapere come giudicate Space Ace: per Amiga. Secondo: la Readysoft ha già fatto Dragon's Lair a Space Ace: vi sono progetti per il futuro da parte di questa software house? Terza domanda: vi sono in circolazione giochi come quelli citati sopra? Infine, desidererei sapere un'altra cosa: ho tredici anni e sono un fortunato possessori di un Amiga 2000; secondo voi va bene nei sistemi del genere per persona come me che non si vogliono limitare a giocare ma vogliono iniziare a introdursi nel mondo dell'informatica e della sue applicazioni (programmazione, telecomunicazioni...)? Concludo questa lettera dicendo che trovo molto simpatiche e originali le trovate di Matteo Bittanti nei K-animi, a dispetto di un certo Alberto di Genova, di cui avete pubblicato la lettera in Ottobre.

Arrivederci a presto!

■ Matteo Cistellardi - Canzo (CO)

"Al di là del mare più profondo, ci sei tu" (Onetta Berti) mentre al di là della superba veste grafica, c'è il fatto che Space Ace nonostante tutto, rischia davvero di farsi fare "strap". Voglio dire che tutti i meriti di Don Bluth il resto è solo una sequenza ben precisa di Su-Giù-Destra-Sinistra-Fuoco onde per cui, arrivare a capo è in definitiva molto meno complicato di quel che sembra, prova ne sia che già una dozzina di lettori ha sollecitamente provveduto ad inviarci la soluzione (al di là dell'opinione di Biambo's, K ha pubblicato la ragnascione il mese scorso dandogli 595). Progetti per il futuro? Forse, ma non sicuramente a distanza avvicinata in quanto essendo il grosso del lavoro, in questo caso, la parte grafica, bisogna innanzitutto non inflazionare il mercato (pena il rischio di non vendere) e poi creare un personaggio simpatico, che possa degnamente ripiacciare il precedente, con naturalmente tutti gli annessi e connessi (della da salvare, cattivo da sconfiggere, mezzo per viaggiare, ambiente ecc.).

DALLA SIMULMONDO...

Caro Direttore, Ho appena letto sul numero scorso, la lettera intitolata "A Tinto Gas", firmata da Chicco, Andrea e Max di Milano 1, cui si cita anche un best-seller della SIMULMONDO, F1 Manager, nella versione per Commodore Amiga.

Non mi sarò di contraddire il contenuto della lettera: F1 Manager, su Amiga, è un gioco molto difficile, in cui è indispensabile una grossa dose di abilità per riuscire a superare con soddisfazione la parte della qualificazione e, più avanti, la gara stessa; è indispensabile una grossa dote di abilità per riuscire a superare con soddisfazione la parte della qualificazione e, più avanti, la gara stessa; è indispensabile possedere inoltre un perfetto controllo dei movimenti tramite mouse e fare molta attenzione al sensibilissimo (forse troppo) riavvicinamento dalle collisioni. Per calmare almeno in parte le rimproveranze dei tre lettori, voglio illustrare un paio di trucchi per questo gioco. Nella versione Amiga, può risultare molto utile farsi sorpassare da una macchina avversaria (sia in qualifica che in gara), per poi posizionarsi dietro alla stessa (prestando naturalmente molta attenzione a non tamponarla) controllando la velocità in modo da "tallonarla" fino al termine della gara e/o delle qualificazioni. Per C64, in fase di qualifica, se non volete essere costretti a compiere tutti e tre i giri richiesti, è sufficiente in qualsiasi momento premere il tasto 'B', per far scappare entrambi i pneumatici, passando così, sia pure in ultima posizione, alla partenza della gara.

Concludendo, ci rende contanti che gli acquirenti dei nostri giochi (molti o spesso lettori di K) ci comunichino le loro impressioni talvolta entusiastiche sui nostri prodotti, tramite le cartoline di "garanzia-registrazione utenti" che si trovano all'interno di tutti i prodotti SIMULMONDO; saremmo però altrettanto soddisfatti di ricevere tutti i suggerimenti e/o le critiche che risultano da un uso prolungato del gioco, con il conseguente severo controllo che ne viene fatto da parte dell'acquirente. Questa filosofia è già stata applicata nella nuova versione di Italy '90 Soccer (disponibile nei migliori negozi), dove sono stati utilizzati molti dei numerosi consigli che ci sono stati inviati. Invito quindi tutti i lettori a non scrivere solo a K, che peraltro compie un servizio molto importante ripetendo ad alta voce i commenti dei lettori, ma, in caso di osservazioni sui nostri prodotti, di comunicarle direttamente a:

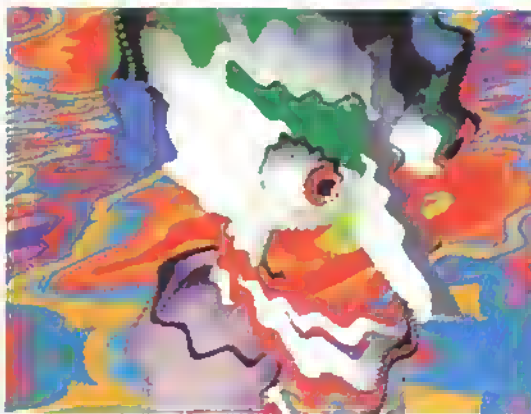
SIMULMONDO s.r.l. Berti Pichat, 26 - 40127 Bologna. Compilabilmente con i nostri impegni, assicuriamo una risposta alle lettere più interessanti! Cordiali saluti, **Federico Croci (Marketing Manager della Simulmondo srl)**

K NOTIZIE

BATMAN SU CDI, L'ARRIVO DI RAINBOW ISLANDS E TANTE NOVITA'

BATMAN SU CDI

K intervista in esclusiva Pepe Moreno a New York



Batman Digital Justice © 1989 DC Comics Inc. Tutti i diritti riservati.

La Warner Bros. e la Sony al momento sono in trattative per produrre su CD-I il nuovo fumetto cyberpunk *Batman Digital Justice* della DC Comic, una sussidiaria della Warner Bros. L'accordo potrebbe comprendere anche altri progetti su CD-I riguardanti i prodotti della gigantesca Warner Bros. corporation, quali la musica di Prince, la serie di film dell'ispettore Callaghan di Clint Eastwood, o la rivista *Time*.

Interamente realizzato su computer, il fumetto di *Batman Digital Justice* uscirà verso la fine del mese in America. Nel frattempo il suo ideatore Pepe Moreno sta realizzandone le versioni per Macintosh e PC su CD-ROM interattivo. Sorprendentemente, per questi due hyperfumetti verranno utilizzati gli stessi dati impiegati nella realizzazione del loro parente cartaceo. "Sono tutti dati digitali, e i dati digitali sono estremamente facili da manipolare. Il mezzo di comunicazione artistico del futuro è il *Digital*", ci ha dichiarato Moreno.

K è andato a trovare Moreno nel suo studio di Manhattan a New York. L'esclusiva intervista con il creatore del primo hyperfumetto del mondo, "l'uomo che vende il futuro alle grandi corporation", sarà pubblicata sul prossimo numero di K insieme a tutte le informazioni su CD-I e hypermedia.

IL RITORNO DI RAINBOW...

Rainbow Islands è un fantastico coin-op della Taito che l'anno scorso venne convertito su ST dalla Microprose. K diede a questa versione ST del seguito di *Bubble Bobble* un magnifico 934 (K 9), ma l'eccellente programma scritto dalla Grafikgold non fu mai pubblicato, poiché l'accordo fra Microprose e Taito naufragò nel nulla di fatto.

Tuttavia, la conversione di *Rainbow Islands* sarà disponibile in tutte le principali versioni per home computer verso fine mese. La Ocean si è infatti assicurata i diritti per tutte le versioni home del gioco firmando un accordo con la Taito e ne ha acquistato il codice di programmazione sviluppato dalla Grafikgold per una somma "imprecisata" che si dice in giro non sia meno di 50000 sterline.



Rainbow Islands.

STOP APARTHEID!

Pepe Lyons, l'artista che ha lavorato alla grafica di *DDT* e *Gravity*, ha preso posizione contro l'apartheid.

Nel suo contratto con la Mirrorsoft c'è una clausola che impedisce che i suoi lavori siano venduti nella Repubblica del Sud Africa, perché non vuole che qualcuno guadagni commerciando con un paese che approva il razzismo.

Il contratto prevede inoltre che il materiale promozionale come ad esempio la pagina pubblicitaria di *DDT* apparsa recentemente sulle riviste inglesi, contenga una didascalia che affermi che i giochi non possono essere venduti in Sud Africa.

SORPRESE SEGA

La Sega ha lanciato due nuovi comandi per la console Master a 8-bit. Uno si chiama *Handle Controller* e si tratta di un modulo nero opaco a doppia im-



Dato un'occhiata al nuovo comando della Sega.



Assault City sul Sega Master.



In gara per la pole position con RC Grand Prix.

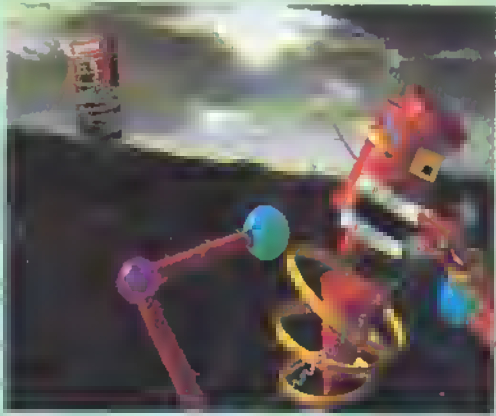


Slapshot sul Sega, "aperiamo che da bello come il film con Paul Newman".

pugnatura con due pulsanti di fuoco rapido. L'altro, l'SG Commander, serve a rendere più veloce il controllo della console grazie ad un interruttore aggiuntivo. Inoltre, questo mese, i possessori del Master potranno contare anche su tre nuovi giochi: *Assault City*, *Slapshot*, e *RC Grand Prix*.

LE MERAVIGLIE DELLA SYMBOLICS

La Symbolics è una società che fornisce sistemi professionali di animazione grafica bidimensionale e tridimensionale alle TV e agli studi pubblicitari. Dando un'occhiata all'opuscolo che ci aveva inviato, tutta la redazione di K è rimasta a bocca aperta, quindi anche voi preparatevi a stupirvi gli occhi.



IL FIATO DEL DRAGONE

Dopo il successo di *Future Wars* la Lago sta per presentare un altro gioco interamente in italiano: *Dragons Breath* della Palace. Si tratta di un gioco d'azione con elementi di strategia e di gioco di ruolo. Protagonisti dell'avventura sono tre personaggi che hanno l'obiettivo finale di individuare il segreto dell'immortalità nascosto all'interno di un castello. Una delle novità è che il computer partecipa attivamente all'avventura controllando anche tutti e tre i personaggi. Il gioco sarà presto disponibile con manuale in italiano nella versione Amiga a 49000 Lire.

K NEGLI USA

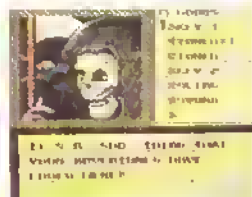
A pag.20 troverete tutte le novità che abbiamo scoperto al US Winter CES di Las Vegas.



Golden Axe sul Genesis, la console a 16-bit della Sega.

« Corte voce che la Sega stia sviluppando una console tascabile per far concorrenza al famoso Game Boy della Nintendo, al Lynx dell'Atari e al PC Engine tascabile. Inoltre, sembra che per questa console potrebbero essere disponibili le conversioni dei migliori com-op della Sega, come *Out Run*, *Space Harrier*, *Power Drift*, *Altered Beast* e *Galaxy Force*. Per il momento non si sa ancora niente sul prezzo e quando sarà disponibile nei negozi.

« I Atari Corp. e l'Atari Games, le società di computer e di com-op che si erano sciolte nel 1984 quando la Warner Bros. aveva venduto l'Atari Corp. a Jack Tramiel, si sono riunite insieme. L'accordo che hanno raggiunto prevede la conversione dei com-op Tengen dell'Atari Games sulla console Lynx dell'Atari Corp. Confusi? Eppure è facile: significa che presto *Hard Drivin'*, *STUN Runner*, e *Cyberball* si potranno giocare anche con il Lynx. A parte questi titoli, le eventuali conversioni che in futuro potrebbero girare sulla console dell'Atari Corp com-



La Sega ci regala Shadowgate per il Nintendo.



Uno spaventoso poligono solido di Castle Master per Amiga.

Siamo andati a Londra a visitare il regno della Domark e abbiamo scoperto che nei prossimi mesi questa società lancerà sul mercato una sfilza di nuovi titoli che saranno disponibili nelle versioni Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga e PC. I titoli in questione sono: *Klax*, *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, *Cyberball*, *Hard Drivin' Extra Tracks*, *The Spy Who Loved Me*, *Wings of Fury*, e *Castle Master*.

Presentato all'ATEI nipponico, *Klax* è l'ultimo com-op realizzato dalla Tengen. Si tratta di una sorta di gioco "tipo tris" in pseudo-3D ispirato a Tetris, ma l'aspetto più interessante di questo titolo della Domark è che, per la prima volta nella storia del divertimento elettronico, uno sviluppatore di giochi da bar ha consentito ad una casa di software di realizzare la conversione di un com-op prima della sua stessa uscita, in modo da lanciare contemporaneamente sul mercato il com-op e le sue versioni per home-computer.

Un portavoce della Domark ha dichiarato all'inizio di K: "Penso che questo dimostri il livello di cooperazione fra noi e la Tengen". Altre licenze Tengen che presto faranno la loro comparsa in scena sono: *Cyberball*, una versione futuristica del football americano ambientata nel 21° secolo con giocatori robotizzati alti 6 metri e larghi 2 ed *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, uno sparatutto labirintico ispirato ai film di serie B degli anni '50, con le macchine più belle che si siano mai viste finora.

Sempre sotto l'etichetta Tengen, è imminente l'uscita della con-



Il ritorno degli spauriti e cattivissimi Tutsi, i seminari di morte.



Escape from the Planet of the Robot Monsters su ST.



...sullo Spectrum

versione di *Hard Drivin'* per l'Archimedes. Per i 16-bit, la Domark presenterà delle piste extra per *Hard Drivin'*: il prezzo di *Hard Drivin' Extra Tracks* non è ancora stabilito, ma dovrebbe aggirarsi sulle 21.000 lire.

The Spy Who Loved Me è un gioco ispirato al film di James Bond "La Spia Che Mi Amava", con il quale la Domark si mantiene fedele alla propria tradizione sportiva. L'uscita è prevista all'inizio dell'estate prossima e, ancora una volta, dovrebbe trattarsi di un arcade multi-livello.

Ambientato nel Pacifico durante la 2° Guerra Mondiale, *Wings of Fury* è l'ultimo gioco della casa di

software americana Broderbund. Voi pilotate un cacciabombardiere Hellcat e dovete eliminare le installazioni giapponesi sulle isole che si trovano nella "zona di guerra". Lo schema di gioco è quello di un normale sparatutto a scottimento orizzontale, ma qui l'azione viene vista alternativamente da vicino e da lontano.

La Domark presenterà nei prossimi mesi altri titoli della Broderbund, ed ha anche in programma di lanciare sul mercato nuove utility, visto il successo riscosso da quella grafica realizzata per l'Amiga denominata *Fantavision 1K 14*.

Fra le prossime uscite Domark vi è infine *Castle Master*, il primo frutto di quell'accordo fra Incentive e Domark di cui avevamo parlato nello scorso numero sulle pagine delle attese *Castle Master* è l'ultimissimo titolo della Incentive, e si tratta di un'avventura piena di enigmi con grafica *Freescape*, che adesso è stata resa ancora più interessante dall'utilizzo di elementi 3D a poligoni solidi.



Cyberball sullo Spectrum.



Helicot nella versione Amiga di Wings of Fury.



Azione Tutsi e Tutsi nella versione com-op di Klax.



I giochi Nintendo sui giochi Game & Watch della Micro Games USA.

prendono classici coin-op come Gauntlet (anche in quattro giocatori collegati), Road Blasters, Star Wars I e II, Return of the Jedi, Super Sprint, Vindicators, Xybots, APB, Road Runner, Escape from the Planet of the Robo Monsters e Rolling Thunder.

- Mean Streets è una cyber-avventura ambientata nell'anno 2033. Realizzato dalla Access Leaderboard Software, il gioco gira sul PC in modo VGA e ha una grafica fantastica. Mean Streets è disponibile anche per il C64.

- La Sega ha appena convertito sulla console Genesis a 16-bit il suo coin-op Golden Axe, un picchiaduro fantasy multigiocatore.

- La Sega ha convertito per il NES della Nintendo Shadowgate, un'avventura ad icona della Icon Simulation.

- La Tradewest sta sviluppando Double Dragon per il Game Boy.

- La Tengen ha lanciato sul mercato le conversioni di Rolling Thunder, Vindicators e Road Runner per Nintendo.

- La Data East ha pubblicato Battle Chess per Nintendo: non siete contenti di non sapere che non si sa quando tutta questa roba arriverà in Italia?

- Per vedere quale gioco vincerà il premio per il titolo più bizzarro in America, bisognerà sicuramente fare a testa e croce fra Princess Tomato in the Salad Kingdom (La Principessa Pomodoro nel Regno delle Insalate) della Hudson Soft e The Bugs Bunny Birthday Blowout (Il soffio sulle candeline del compleanno di Bugs Bunny) della Sega.

- L'Acivision sta realizzando la conversione di Mahalo Beach Volleyball per il Game Boy della Nintendo.

- La Micro Games americana ha lanciato sul mercato una serie di giochi a cristalli liquidi basati su alcuni famosissimi giochi del NES, come Super Mario Bros., Donkey Kong Jr. e Zelda.

- La CCS Imagesoft sta sviluppando Dragon's Lair per Nintendo.

K ANTEPRIME

Le anteprime di K non sono semplicemente delle immagini con qualche didascalia, noi i giochi li andiamo a vedere quando sono ancora in fase di programmazione.

COSÌ GIOVANE, COSÌ FAMOSO?

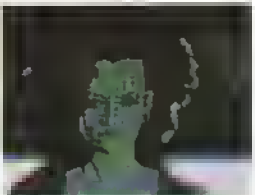


Scramble Spirits: il coin-op della Sega convertito sull'ST della Grandstar.

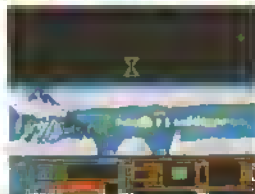
Robin Hill ha cominciato la sua carriera di programmatore scrivendo dei nuovissimi programmi in C per i grossi mainframe delle aziende. L'anno scorso venne licenziato per mancanza di lavoro e passò alle dipendenze della Teque, qui, a soli ventuno anni, Hill ha realizzato le versioni ST ed Amiga di Scramble Spirits. Per convertire il gioco sull'ST gli ci sono voluti tre mesi, ma la versione Amiga l'ha scritta in cinque giorni! Hill, tuttavia, precisa che ce n'erano da riscrivere soltanto alcune routine grafiche e sonore, perché il resto - caricatore, lettore tastiera/joystick/mouse, interfaccia, struttura logica per ST, ecc. - era già a posto. La versione Amiga gira molto più velocemente della sua controparte ST: 25 quadri al secondo invece che 17. L'impresa è stata possibile grazie all'utilizzo del blitter di Amiga nelle routine grafiche. Il coin-op originale di Scramble Spirits aveva un numero massimo di 4.096 sprite su schermo, l'Amiga ne ha 220 ed una media di 30.

ESOTERROR

Ilan Harling, il creatore di Lost Patrol della Ocean (Prossimamente su K), al momento sta realizza-



zando uno sparatutto fantasy chiamato Esoterror. Parte della stupefacente grafica è integrata da una versione zeppa di magie e incantesimi di Space Harrier. Harling però deve ancora programmare le parti cruciali della struttura di gioco e gli piacerebbe sapere se avete consigli o suggerimenti da dargli. L'indirizzo a cui potete scrivergli è 4 Aberdeen Road, Redland, Bristol BS6 6HJ.

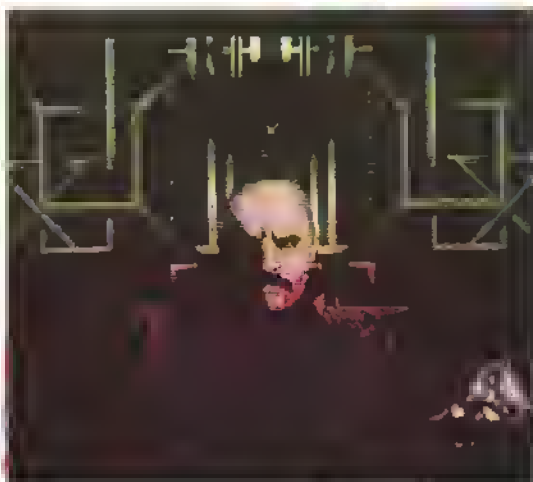


Udite, udite! Siccome accade da anni tre a questa parte, tutti gli avventurieri d'Italia sono convocati ad uno Icnzone! L'interessati si reclutano dallo balzo loro.

Editti medevair a parte, questa notizia non potevamo proprio lasciarcela scappare: sono literallymente state aperte le iscrizioni al terzo torneo nazionale di Dungeons & Dragons, il gioco di ruolo più seguito del mondo. Questa volta i computer non vi serviranno, dato che si giocherà secondo le regole delle convenzioni distribuite dalla Editrice Giochi, in vendita nei migliori negozi di giochi e giocattoli.

Il torneo si svolgerà su una base regionale, tramite i 22 centri "Agonistica" sparsi in tutta Italia, con squadre composte da sei elementi. I campioni di ogni regione affronteranno poi l'eliminazione dalla quale usciranno le sei squadre che si contenderanno il titolo di Campioni Assoluti a Roma.

La quota di iscrizione al Torneo è di 10 MO... eh... 10.000 lire: le gare si svolgeranno nella seconda metà di marzo, e si prevedono almeno 200 compagnie di avventurieri. Non ci resta che augurarvi buona fortuna e rimandarvi alle Pagine Gialle, dove troverete un elenco completo dei centri Agonistica ai quali chiedere informazioni più dettagliate.



LAVORI IN CORSO

K è tornato alla S.C. di Casciago per presentarvi gli ultimi sviluppi del gioco presentato il mese scorso (titolo provvisorio: *Bomber Bob*) e scoprire qualcosa sui suoi autori.

Luca Stradiotto Grafico
Nato a Verona il 22/8/67

Luca ha iniziato a fare computer-grafica nel 1983, su uno Spectrum. Prima di lavorare a *Bomber Bob* ha realizzato alcuni programmi inediti insieme ad Antonio Faina, oggi software manager della S.C., che lo ha convinto a lavorare a questo progetto.

Le Cinque Cose Che Ama:

- 1- Stare con gli amici (e le amiche!)
- 2- 'Graficchiare' con o senza computer
- 3- Ascoltare musica (Alan Parsons, Depeche Mode, Gershwin)
- 4- Elicotteri e aerei veri e simulati
- 5- Gli animali

Le Cinque Cose Che Odia:

- 1- Vedere maltrattati gli animali
- 2- Gli ipocriti



- 3- Fare le cose in fretta
- 4- I programmi fatti male e troppo reclamizzati
- 5- Il prezzo del Macintosh II

I Cinque Giochi Preferiti:

- 1- Alio Atac
- 2- Battelzone
- 3- Gunship
- 4- Falcon
- 5- Deja Vu



Ecco il primo livello definitivo: Bomber Bob può volare molto in nuvole, sparare ai pazzi nemici aerei o bombardare i bersagli a terra.



Fra i nomi inontrati troviamo dei grandi jet dotati di missili a ricarica automatica... a dirigibili ANCORA PIU' GROSSI! Roditi il foglio, Xenon 16 (si la poi dire).

Stefano Lecchi Programmatore
Nato il 16/9/70

Stefano ha cominciato a programmare nel 1984 su un VIC 20 (in BASIC), per passare poi a C128 ed Amiga, sul quale ha imparato il Linguaggio Macchina ed altri 4 linguaggi. È arrivato a programmare *Bomber Bob* per la S.C. dopo avere scritto alcuni demo e avere contattato altre software house italiane.



- 2- La paura di arrivare in ritardo
- 3- I dischetti che non caricano

I Cinque Giochi Preferiti:

- 1- Archon
- 2- Dungeon Master
- 3- Xenon II
- 4- Guild of Thieves
- 5- Falcon

Le Cinque Cose Che Ama:

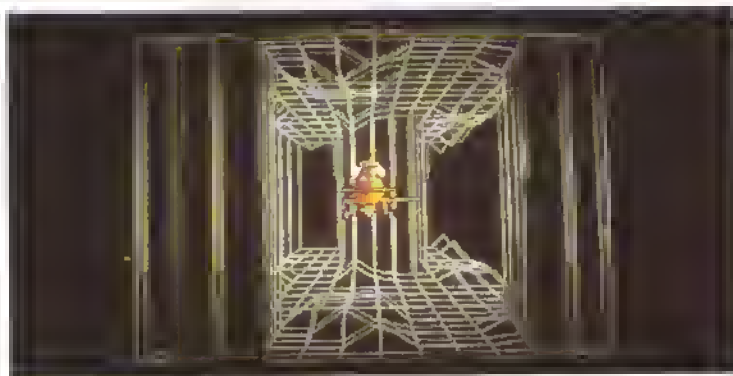
- 1- Gli amici
- 2- Le amiche!!
- 3- La musica (Queen)
- 4- Le auto
- 5- Giocare

Le Tre (sole) Cose Che Odia:

- 1- Studiare

CURIOSITA'

- La grafica dell'aeroplano protagonista di *Bomber Bob* è stata studiata con un programma di CAD per ottenere animazioni più fluide e realistiche.
- Inizialmente il programma non era altro che un clone di *Xenon II*, di cui possedeva anche lo stile grafico metalfico-spaziale.
- Stefano Lecchi ha scritto gran parte del codice durante il periodo dei suoi esami di maturità, sfruttando tutte le pause di studio.
- Quando ancora la S.C. non esisteva, Luca Stradiotto ed Antonio Faina programmarono una avventura semigrafica per Spectrum di cui riuscirono a vendere una sola copia (a 10.000 lire).
- Convinti che al giorno d'oggi nessuno giochi più per realizzare un punteggio da record (alla S.C. non conoscono il nostro IUR!), il segnapunte è stato abolito completamente. In *Bomber Bob* distruggendo i nemici si ottengono direttamente le monete che vanno utilizzate alla fine di ogni livello.
- Il titolo "Bomber Bob" deriva sia dalla razza del cane protagonista (un Bob Tail, che dal nome degli spiriti su Amiga li Blitter-animated Objects). Il titolo è anche l'unico elemento in lingua inglese contenuto in tutto il gioco.
- Se il gioco ottiene il successo sperato, esistono progetti secondo i quali Bob potrebbe tornare sugli schermi come protagonista in una serie di nuovi giochi.
- La lunghezza del programma, che dovrebbe occupare un solo disco, è stata decisa in sei livelli molto differenziali e che comprenderanno fra gli altri un'isola vulcanica ed una "Terra Dimenticata" con tanto di creature preistoriche.



Alla fine del livello, Bob dovrà affrontare ad alta velocità un labirinto di cavane in 3D per raggiungere un distributore automatico di armi della immaneabile ACME, già premiato l'ornello di Wila E. Coyote. Ci sarà da fidarsi?

K SULLA AUTOBAHN

K VISITA IN GERMANIA OVEST UN GRUPPO DI PROGRAMMATORI "GIUSTI"

Cosa si ottiene quando un gruppo di giovani ex-pirati decide di produrre dei giochi originali?

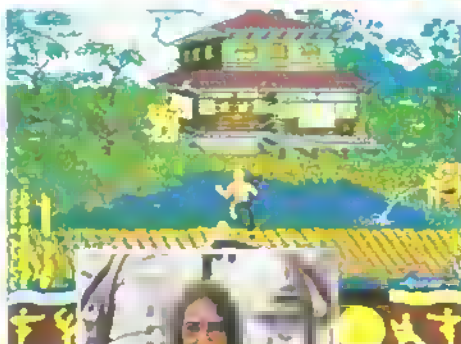
Una società di software con l'esperienza e il potenziale per scrivere un gioco di successo...



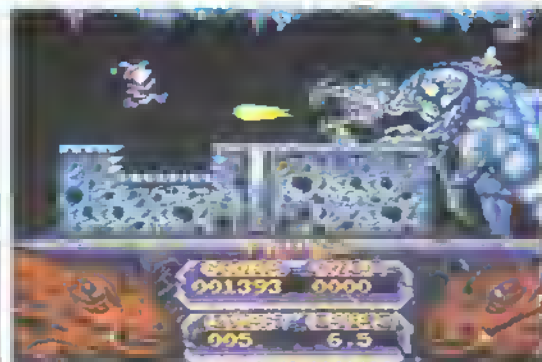
La formazione della Thalion nel centro di Göttingen: il gruppo sempre ode Holger Höttemer (23), Erik Simon (25), Richard Rasmussen (22), Moritz Krawinkel (24), Manuela Scholz (24) e Jürgen Hippel (18). Il gruppo si è formato nel 1988 al grido dell'astensione alla vita di Duncan Lowthion di Re Grandslam, che iniziò la commercializzazione dei prodotti Thalion.

La Thalion è stata fondata nel 1988. Le sue origini sono profondamente radicate nella sottocultura underground del circuito dei pirati e dei crackers di videogiochi - il più vecchio tra loro ha solo 25 anni. Il cofondatore della Thalion, Erik Simon, ci ha spiegato: "quasi tutti i nostri programmatori vengono dal circuito dei crackers, sono tutti tecnicamente superbi, ma ora trovano più interessante scrivere programmi che crackarli".

La società ha sede a Gutersloh, una pittoresca cittadina tedesca - forse troppo pittoresca a circa due ore di macchina dall'aeroporto di Düsseldorf. C'è tutto quello che ci si può immaginare in una cittadina tedesca: nella piazza principale c'è la fontana e le bancarelle che vendono vino caldo e salsicce piccanti; ovviamente non manca la taverna con i boccali con coperchio e la birra servita in bicchieri pieni di fragole. Non c'è da meravigliarsi, quindi, che quelli della Thalion non solo lavorino insieme ma anche si ritrovino nel tempo libero in un bar delle zone che si trova a pochi minuti dai loro uffici.



Jürgen Hippel è un incredibile programmatore musicale che ricrea la musica e gli effetti sonori dei giochi del demio per C64. Amiga tanto per il veritiero. Questi pezzi di musicista ha rifatto un classico del tipo di Rick Hubbard per C64 ha solo pochi minuti, e ricreando un sound e di più che ha realizzato di persona. La velocità con cui digitava quelle cifre si addizionali era veramente impressionante, tanto quanto il lavoro.



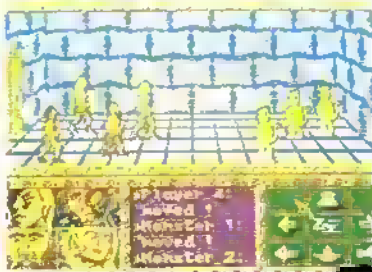
No Second Prize: il miglior gioco della Thalion. Lo sviluppò Christian Jørgen, ha vinto il 1° premio al 1° festival dei giochi 3D e il secondo premio al 2° festival dei giochi 3D e il secondo premio al 2° festival dei giochi 3D e il secondo premio al 2° festival dei giochi 3D.



Uno dei cattivi di fine livello di Seven Gates of Jambala. Tutti i giochi della Thalion sono sviluppati su un ST usando gli assembler Gew ST, Omnicore e K-Saka, mentre per disegnare le grafiche usano il software Neochrome dell'Atari. La Thalion sta attualmente sviluppando le proprie utility perché "non siamo del tutto soddisfatti di questi programmi - il nostro bagaglio di errori è di ogni tipo".

Avendo preso il loro nome da Silmarillion, un romanzo fantasy di Tolkien, non c'è da stupirsi che la Thalion abbia scelto di partire con un RPG fantasy. Dragonflight è un'avventura epica che mette a tacere giochi come Ultima e Dungeon Master. Di prossima uscita sono anche Chambers of Shaolin - un gioco di arti marziali con sessioni di allenamento che sono cruciali per migliorare le vostre prestazioni nel gioco (disponibile per Amiga e ST, con la versione per PC prevista per metà anno), Seven Gates of Jambala - un gioco di piattaforma e scale, abbellito da alcuni bellissimi guardiani di fine livello (disponibile per Amiga, ST e C64), Warp - uno sparatutto multidirezionale (di prossima uscita per Amiga e ST), Leavin Teramis - uno sparatutto a scorrimento verticale simile a Crackdown (imminente per Amiga e ST, con la versione per C64 a seguire) e No Second Prize probabilmente il più entusiasmante titolo della Thalion grazie alla sua rivoluzionaria e veloce grafica in 3D. Hanno appena finito le routine grafiche ed ora stanno dando gli ultimi ritocchi al gioco e dovrebbe uscire per Amiga, ST e PC in autunno.

Dragonflight: qui ci si ritrova quelli di Re Thalion sono partiti di RPG, dopotutto il 1° premio della società è preso da 11 romanzi di Tolkien...



La Thalion è composta da un gruppo di simpatici, entusiasti e competenti programmatori e K e ceria che in questo 1990 sentiremo molto parlare di loro.

UN VIDEOGIOCO PER L'ESTATE

Si alza il sipario sulla scena italiana delle console portatili: ecco il Lynx della Atari.

Una volta tanto l'Italia non arriva col solito anno di ritardo!

Il merito di questa improvvisa "ventata d'Europa" va all'Atari Italia: a partire da marzo il Lynx sarà disponibile in tutta la penisola, solo qualche settimana dopo essere stato presentato al Salone del giocattolo di Milano a fine gennaio.

La decisione dell'Atari Italia di anticipare i tempi - prima si vociferava di un lancio settembre - si spiega con l'intenzione di lanciare il Lynx come "videogioco per l'estate", sfruttando la stagione naturale per una console portatile.

L'Atari Italia, a detta del suo amministratore delegato, il Dott. Veronesi, prevede di vendere circa 30.000 unità nel 1990. Sembra una previsione piuttosto ottimistica, visto anche il prezzo non proprio adatto a tutte le tasche, ma è comunque certo che il fatto di essere l'unica console portatile a colori in circolazione sarà di gran aiuto per la diffusione in Italia del Lynx. Al momento infatti l'arrivo di quelli che si possono definire i possibili concorrenti è ancora avvolto nella nebbia. Il Gameboy della Nintendo, che dovrebbe arrivare entro l'anno, è in bianco e nero e non può competere per qualità e potenza con il Lynx, avendo come unico vantaggio il prezzo presumibilmente inferiore. Il PC Engine portatile della NEC, il vero concorrente del Lynx, è stato appena presentato al CES e quindi, vista l'esperienza passata, non arriverà in Italia: se mai arriverà, visto che attualmente nessuno sembra interessato al PC Engine "normale" prima del '91, lasciando all'Atari tutto il tempo che vuole per importare il Lynx.

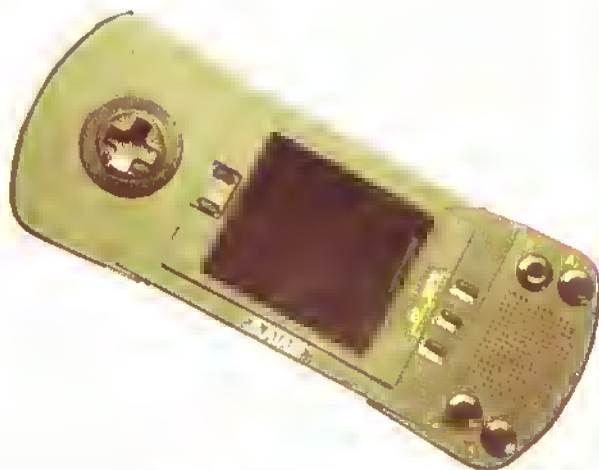
L'HARDWARE

L'identikit del Lynx è presto fatto: pesa mezzo chilo ed è leggermente più grosso di una videocassetta. Ma in poco spazio c'è tanta giocabilità da restare a bocca aperta.

Il Lynx si può definire una console portatile rivoluzionaria. Basti dire che utilizza un processore centrale 6502 Custom che gira a 4MHz - circa 4 volte più veloce del buon vecchio Commodore 64 - e dispone di 64K di RAM. Mai prima d'ora era possibile tanta potenza in così poco spazio. Lo schermo c'è, 3,5 pollici a cristalli liquidi con una risoluzione grafica di 160x102 pixel, visualizza fino a 16 colori scelti da una tavolozza di 4096 e, grazie alla regolazione del contrasto, è visibile sotto qualunque condizione di illuminazione.

Oltre al 6502, che mette a disposizione dei programmi una notevole potenza di calcolo, il Lynx opera con 64KB di RAM e altri due chip custom, che riducono il numero dei componenti del sistema e consentono di tenere bassi peso e costi. Il primo chip ASIC (soprannominato "Mikey") comprende sia il microprocessore che la ROM. "Mikey" elabora ogni informazione connessa con la logica interna del sistema. Il secondo chip ASIC ("Suzie") opera sull'input grafico e l'animazione. "Suzie" è fondamentale per il motore grafico che dà lo spessore e la relazione delle immagini. Questi due chip costituiscono il cuore dell'hardware del sistema. Il sonoro, infine, è strepitoso: quattro canali audio, effetto sonoro e suoni e voci digitalizzate.

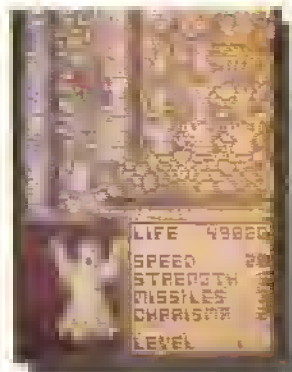
A detta della Atari, i progettisti si sono avvalsi di alcune delle principali innovazioni tecniche nate nella moderna tecnologia delle piccole Tv a cristalli li-



quidi per usarle nella definitiva versione del sistema. Ad esempio, il Lynx dispone di un refresh video pari al doppio di quello di un televisore. Comunque sia lo schermo è privo di disturbi o vibrazioni.

Le dimensioni dell'unità sono di 26cm (lunghezza), 11cm (larghezza) e 3cm (spessore). A sinistra dello schermo c'è il joystick (lasterino) ad otto direzioni, per dirigere il personaggio principale in tutte le possibili direzioni, e i flash On/Off, mentre a destra si trovano due paia di pulsanti di fuoco indicati con le lettere A e B, due tasti Opzione e uno di Restarti. La duplicazione dei pulsanti di fuoco, insieme all'opzione hardware incorporata che consente di ribaltare le immagini sullo schermo di 180 gradi, permette di invertire i comandi per adattarli sia ai destri che ai mancini.

Qui a destra una schermata di *Treasure Chest's*, una specie di clone di *Gauntlet* prossimamente nella vostra fascia.



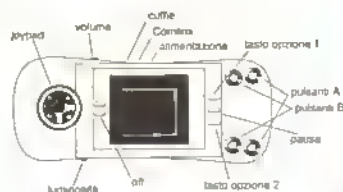
LE SPECIFICHE

Dimensioni	(11x26x3) cm
Peso	0,5 Kg
Alimentazione	6 pile tipo "AA" e Alimentatore 220V
Microprocessore	6502 Custom
Velocità processore	4MHz
Memoria RAM	64K
Capacità multi-utenza	Fino ad 8 giocatori (a seconda del gioco)
Tavolozza	4096 colori
Ampiezza schermo	3,5" diagonale
Risoluzione grafica	160x102 pixel

QUANTO COSTA?

Il Lynx non costa poco, ma quello che offre non è poco. E lo stato dell'arte della tecnologia delle console portatili e queste cose, si sa, costano. I prezzi sono quelli suggeriti dall'Atari e sono IVA esclusa.

Lynx più cartuccia California Games	L. 349.000
Cartuccia serie oro	L. 39.000
Cartuccia Serie platino	L. 59.000



Nel disegno qui sopra sono riportati tutti i tasti, pulsanti, rotella e porte del Lynx. Premendo i tasti Opzione 1 e Pausa insieme si ritorna allo schermo del titolo e delle opzioni, mentre premendo contemporaneamente i tasti Opzione 2 e Pausa si ribaltano di 180 gradi le immagini su schermo.

Sulla "costa" in alto ci sono un jack per le cuffie, che esclude il sonoro dall'altoparlante, la porta "Comlink", per giocare con l'opzione multi-utente, la presa per l'alimentatore (che vi sarà nuovissima visto che consuma molto) e la rotella per il volume. Sulla "costa" in basso c'è la rotella di regolazione della luminosità.

Nella parte posteriore c'è lo scomparto delle batterie che può contenere sei pile a stilo tipo AA (che con uso continuo durano 3/4 ore) e sulla sinistra c'è la porta per le cartucce, a cui si accede tramite uno sportellino a scatto.

IL SOFTWARE

I giochi sono "stampati" su schede o "Game Card" di plastica dura di 5,5x6 cm, dello spessore di una carta di credito, capaci fino a 8 Megabyte di memoria. Attualmente sono disponibili cinque titoli: Electrocop, Blue Lightning, Gates of Zendocon, Chip's Challenge e California Games. E ne sono stati annunciati altri due: Rampage e Gauntlet. California Games, che al momento è l'unica della "serie platinata", viene fornita a corredo al momento dell'acquisto della console. L'Altair prevede che durante il 1990 verranno sviluppati almeno altri 20 titoli tra i quali figurano, come ipotizzato a pag. 9, Road Blasters, Star Wars I e II, Return of the Jedi, Super Sprint, Vindicators, Xybots, APB, Road Runner, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Rolling Thunder e le versioni dei coin-op Tengen, quali Hard Drive, STUN Runner e Cyberball.

Una interessante opzione, che solo di recente è "standard" nei 16-bit, consente inoltre di giocare in modo multi-utente, collegando due o più unità tramite il cavo Comlink. In questo modo, il sistema permette a ciascun giocatore di vedere l'azione di gioco in prima persona. Ad esempio, nel gioco California Games, nella specialità BMX, quando il giocatore che si trova in seconda posizione si avvicina a quello che in quel momento è in testa alla gara, il primo concorrente diventa progressivamente più grande sullo schermo del concorrente in seconda posizione. Quando il sorpasso è avvenuto, il concorrente superato vedrà sul proprio monitor di essere ora in seconda posizione.

Quando si inserisce la cartuccia nella porta apposita, protetta dallo sportellino a destra nella figura, bisogna fare molta attenzione che sia stata inserita fino in fondo: si dovrebbe sentire un "toc", perché potrebbero succedere cose spiacevoli.



LE MINI-PROVE

Per giocare si preme innanzitutto il pulsante On. Dopo una breve pausa per l'avvio del sistema, appare lo schermo di presentazione in technicolor e quindi lo schermo delle opzioni (nei giochi che le prevedono). Dei cinque titoli disponibili ne abbiamo provati quattro: California Games, Blue Lightning, Chip's Challenge e Gates of Zendocon. Vediamoli uno a uno.



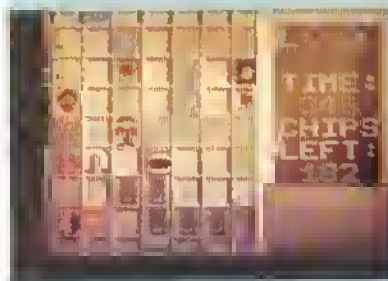
CALIFORNIA GAMES

California Games è una versione "condensata" dell'omonimo titolo della Epyx. Ci sono infatti soltanto quattro specialità: BMX, Surfing, Skate board e Football. Le prime due sono indubbiamente le migliori. In BMX dovete guidare la vostra bicicletta su un terreno accidentato evitando ostacoli come tronchi e sassi sparsi sul terreno. Ci vuole molta abilità e prontezza

di riflessi. Surfing è più facile ma anche più divertente. Scopo del gioco è di eseguire figure acrobatiche: come singol, doppi e tripli 360: cavalcando l'onda, cercando di totalizzare il maggior punteggio entro un tempo limite.

BLUE LIGHTNING

Sicuramente il migliore. Il gioco consiste in una serie di missioni in territorio nemico alla guida di un aeroplano super sofisticato: il Blue Lightning appunto. L'obiettivo è di distruggere basi radar, aerememici, convogli terrestri e marini e aeropoli. Il punto di vista è dal dietro dell'aereo, in stile Afterburner, ma il gioco è molto più giocabile del suo più famoso "socio". Potete letteralmente zoomare dentro e fuori lo schermo ad una velocità eccezionale, passando sopra gli alberi, attorno alle montagne, in mezzo ai canyon e cambiare repentinamente direzione per evitare i missili nemici. Non c'è opzione di pausa, ma ogni missione ha un suo codice che può essere inserito all'inizio del gioco consentendo di partire dall'ultimo livello giocato.



CHIP'S CHALLENGE

Questo gioco è composto da una serie di enigmi dinamici astratti che devono essere risolti entro un tempo limite. Il gioco è un incrocio tra Bomberman e Sokoban e anche se a prima vista può sembrare lento e noioso, quando cominciate a giocare cambiate presto idea, si dimostra anzi irrisistibile l'alea latita a metterlo giù senza pronunciare la fatidica frase: "Ancora non partiva e poi smello".

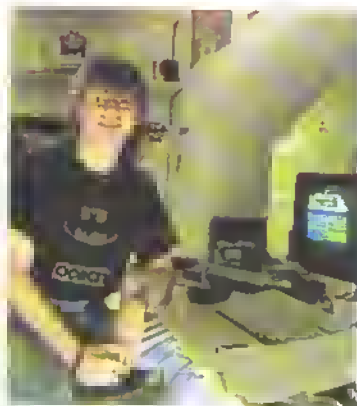
GATES OF ZENDOCON

Questo clone di Nemesis è forse il più "debole" dei giochi attualmente disponibili per il Lynx. Non tanto per la grafica, che è molto dettagliata e colorata e mostra quello che il Lynx è in grado di fare, quanto per la giocabilità. Gli attacchi alieni sono veloci e i fondali sono ben disegnati e scorrono sia orizzontalmente che verticalmente. Ad ogni modo, piace sicuramente agli appassionati degli sparatutto.



SPIONAGGIO INDUSTRIALE

UN MODO RIVOLUZIONARIO DI PADRONEGGIARE UN GIOCO.



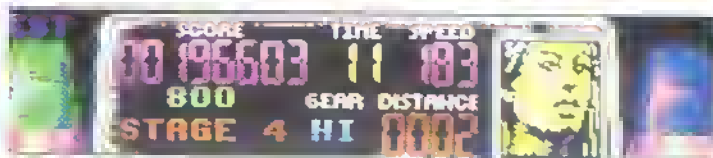
"Spionaggio Industriale" è un concetto nuovo nel panorama delle solite rubriche di trucchi e mappe. Dopo il successo ottenuto con i trucchi di *Xenon II* offerti dai Bitmap Brothers, abbiamo pensato di migliorare e istituzionalizzare il concetto. In aggiunta all'eccellente materiale da voi fornito per la nostra rubrica *TnT*, K si occuperà dei titoli di maggior successo del mese e chiederà ai loro programmatori di svelare tutti i segreti più reconditi dei giochi stessi. Verranno discussi tutti gli aspetti dei giochi, da mappe complete ai "modi gabbola" e ai livelli bonus nascosti, raccontati da coloro che ne detengono la conoscenza più approfondita: i loro creatori.

BARARE A CHASE

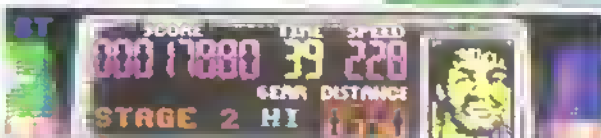
Quale modo migliore di dare inizio a Spionaggio Industriale che parlare di uno dei giochi più venduti nel periodo natalizio? La conversione del coin-op *Chase HQ* della Ocean è stata presentata nel numero di febbraio di K ed ha ricevuto un notevole 866 di punteggio nella versione Spectrum. Il nostro inviato ha scoperto tutti i segreti di *Chase HQ* tocchando il programmatore

GABOLE PER SPECTRUM E CPC

Scegliete l'opzione di ridefinizione dei tasti e digitate **SHOCHED ENTER**. A questo punto dovreste vedere un menu che vi permette di scegliere se vedere l'animazione del logo, ricominciare un livello, andare al livello successivo, arrivare direttamente all'ultimo quadro, guadagnare una vita in più o manipolare la tabella dei record.



Spingete sul turbo sino a che non raggiungete la macchina del criminale. Cercate di urtare l'auto sul fianco piuttosto che da dietro. Ottenete un punteggio e dei danni dieci volte maggiori se attivate il turbo e speronate il nemico sul fianco. Normalmente ci vogliono circa 20 punti-scontro per fermare l'auto.



Girate dalla parte sbagliata per fare più punti. Quando state inseguendo un criminale, usate l'opzione di gioco continuo appena possibile perché nel frattempo l'altro auto continua a muoversi durante il conto alla rovescia.

Potete fare più danni saltando sopra l'auto del criminale.



Girate dalla parte sbagliata per fare più punti. Quando state inseguendo un criminale, usate l'opzione di gioco continuo appena possibile perché nel frattempo l'altro auto continua a muoversi durante il conto alla rovescia.

LIVELLO 5



John O'Brien

IL QUADRO DELLA SITUAZIONE

Costata sei mesi di lavorazione, la versione Spectrum di Chase HQ è stata sviluppata su di un ST Mega 2, facendo ricorso ad un sistema di sviluppo messo a punto dalla Ocean stessa, che include un editor grafico e un compilatore assembler. Benché gli sprite del gioco e gli sfondi siano stati sviluppati sull'ST, la schermata di caricamento è stata disegnata direttamente sullo Spectrum. Una buona letta di tempo, O'Brien l'ha spesa per mettere a punto il complesso sistema grafico "a mosaico" usato abbondantemente nel gioco, per esempio nell'ingrandire progressivamente gli oggetti sulla strada.

O'Brien ha affermato che "ottenere una buona velocità salvando la prospettiva degli oggetti è stato il compito più difficile da portare a termine; e incredibilmente impegnativo". Gli sprite sono stati disegnati da William Harrison sull'ST, facendo ricorso all'editor grafico della Ocean. Una volta create le sagome monocromatiche per lo Spectrum, è stato possibile colorare quelle per il CPC. Lo sprite favorito di O'Brien è quello del pilota dell'elicottero visibile nel pannello di controllo perché "... ha molto stile ed i colori funzionano bene". Jonathan Dunn ha trasposto quattro motivi musicali dal coin-op con l'aggiunta di un set di 15 effetti sonori messi a punto da O'Brien. Inoltre sono stati digitalizzati altri 5 effetti sonori dal coin-op facendo ricorso ad un campionatore audio per Amiga. I dati sono stati quindi inseriti nella versione ST. "Questi sono i vantaggi che derivano dall'uso del nostro sistema di sviluppo a 16-bit", ha esclamato O'Brien, il cui effetto preferito è il rumore dell'auto quando tocca il suolo dopo aver saltato un dosso. Sfortunatamente la velocità di aggiornamento dallo schermo non ha reso possibile l'uso di una colonna sonora all'interno del gioco.

A parte questa pecca, la velocità di rinfresco dello schermo viaggia all'impresognanza ritmo di 13 quadri al secondo, il che rende forse Chase HQ la più veloce corsa automobilistica per Spectrum sul mercato.

O'Brien è assolutamente deliziato dai titoli volanti nella schermata di presentazione: "... si muovono tutti

in un unico quadro". È invece meno contento delle starzate del gioco. "Avrebbero potuto essere migliori se non fosse stato per i problemi connessi alla velocità di aggiornamento". In effetti le routine di guida sono state riscritte 10 volte nel corso dello sviluppo di Chase HQ. Sfortunatamente alcuni problemi di memoria e di tempo hanno costretto O'Brien a rinunciare al proposito di schermi bonus nascosti per le versioni CPC e Spectrum, che sono invece presenti nella versione coin-op ed in molte console giapponesi: i tipi di giochi preferiti da O'Brien. Quando gli è stato chiesto il motivo per cui un giocatore dovrebbe acquistare Chase HQ, O'Brien ha risposto senza vergogna: "Potrebbe essere il mio ultimo gioco per Spectrum". O'Brien ha concluso l'intervista concesso con un consiglio per i potenziali programmatori di giochi che desiderino sfondare: "Quando spedite del materiale ad una casa di software, non spedite mai nulla di mediocre: la gente si ricorda sempre dei vostri risultati peggiori piuttosto che di quelli migliori".

I NUMERI DI CHASE HQ

Versione: Spectrum

Dimensione programma eseguibile: 320K multi-load

Dimensione codice sorgente: 640K

Analisi occupazione memoria: 20% Codice, 79% Grafica, 1% Audio

N° di Livelli: 5

N° avversari: 1 criminale + 3 altre auto per livello

Max. numero sprite su schermo: 50

Numero medio sprite su schermo: 20

Sprite più grande: "Atrocemente Grosso", il tunnel e lo sprite di maggiori dimensioni

N° effetti sonori: 15 + 5 campionati

N° colonne sonore: 4

Max. durata colonna sonora: 90 secondi

Velocità media di aggiornamento schermo: 13 quadri al secondo

GABOLA C64

Analogamente a quanto detto per l'Amiga e l'ST, doveva premere il pulsante di fuoco e contemporaneamente digitare GROWLER. Durante il gioco vi sarà così possibile resettare il tempo premendo la lettera T.

GABOLA ST E AMIGA

Avrete bisogno di un amico per sfruttare questo trucco? Premete il pulsante di fuoco insieme al tasto di sinistra del mouse e digitate GROWLER. Quando il gioco ha inizio potete premere la lettera T per reinizializzare il tempo.



Ogni auto possiede una diversa velocità massima e minima a seconda della corsa su cui si trova. Le auto diventano sempre più intelligenti col progredire del gioco: girano, sbattono ed alcune di esse cercano deliberatamente di bloccare la strada. Limitate i sorpassi al rettilineo perché in curva potreste ritrovarvi profilati contro l'altra auto.

Non preoccupatevi troppo di evitare gli ostacoli: anche se vi costerà del tempo, alcuni non possono essere evitati.

UN MOSTRO A 32-BIT

Il nuovo computer a 32-bit FM Towns della Fujitsu sta infiammando il Giappone con la sua combinazione di pura potenza di elaborazione e drive CD-ROM.

K vi racconta quali sono le sue specifiche e il suo software, nella speranza che qualcuno si decida a importarlo anche da noi!

Sono passati più di sei mesi da quando il nuovo computer della Fujitsu, l'FM Towns, ha fatto il suo debutto in Giappone. La prima volta che venne mostrato al pubblico fu durante una fiera di informatica a Tokio nel gennaio dell'89, dove sconvolse sia i distributori che i potenziali acquirenti. Non furono solo le sue performance a 32-bit, la grafica ad alta risoluzione ed il sonoro che fecero discutere la gente - ciò che fece veramente alzare i livelli di adrenalina fu il CD-ROM incorporato, fornito di serie con la macchina.

Anche se la Fujitsu non è un gran che conosciuta in Italia, è stata attiva sul mercato nipponico per un bel pezzo, dove l'FM Towns non ha quindi rappresentato una totale sorpresa. La società ha una buona reputazione come produttrice di microcomputer interessanti, che vanno dal famosissimo (in Giappone) FN-7 al più recente FM-77 - una bestiolina coloratissima con delle ottime specifiche in campo grafico e sonoro. L'FM Towns fa quindi parte di una lunga serie di prodotti hardware, e non si tratta di una cosa nata dal nulla.

MEGA-DISCO

Il CD-ROM fornito con la macchina possiede degli ovvi vantaggi, ma ce ne sono anche alcuni di molto meno evidenti. Tanto per cominciare, vi ritroverete con la grandissima capacità di un disco ottico (nel caso del Towns tiene 540 Mb). Questo significa che ben pochi giochi richiederanno più di un disco (sembra incredibile, ma ce n'è qualcuno), quindi nonostante il costo più alto dei dischi CDR, alla fine il software risulterà più economico. Inoltre, questi dischi sono molto più affidabili e, essendo ROM, non potete naturalmente cancellare per errore dei file o scrivere sopra. Infine, questi dischi sono praticamente indistruttibili se utilizzati normalmente, così non dovrete più camminare come la Penitente Rose nella vostra cameretta per evitare di calpestare i dischetti che avete eccrivamente sparpia-



Evolution, un'incredibile avventura in 3D che mostra le capacità del potente processore grafico dell'FM Towns.

giato sul pavimento. In effetti, possedere un CD-ROM equivale ad avere un grosso sistema di memoria a cartucce, tranne che è più economico (le cartucce da 1 Mb che sono attualmente in fase di studio costano parecchie centinaia di migliaia di lire).

POTENZA A PORTATA DI MANO

Il Towns vanta una CPU 80386 a 32-bit. Questa lo rende veloce quanto i più recenti compatibili IBM della serie 386 (e molto più veloce di molti di essi). Da un confronto, macchine come l'Amiga e l'ST ne escono veramente umiliate, e giochi come *After Burner*, che sul Towns usa quasi tutti i colori ed i canali audio disponibili, rendono evidenti le differenze. L'altro vantaggio del 386 è che può indirizzare direttamente (cioè lavorare con) più memoria di un chip a 16-bit, anche se in pratica molti giochi non caricano in memoria così tanti dati comunque (ammesso poi che ebbene la memoria installata - l'FM Towns viene fornito con un minimo di 1 Mbyte, o 2 sui modelli più avanzati - vedi le specifiche a pag. 18).

Comunque, la "potenza" non viene fatta dalle capacità della memoria e dei dischi. Ciò che rende veramente attraente il Towns è il modo in cui le va-

UNA BELLA STORIA...

di cooperazione internazionale tra ACE e la più famosa rivista giapponese di giochi elettronici, Login, ci ha permesso di offrirvi questa anteprima. Un ringraziamento particolare a Akihiko Yabu e Masao Mizuki per il loro aiuto. Speriamo di potervi offrire presto altri articoli di questo genere, dandovi qualche dritta sulla situazione del rullante mercato nipponico. Nel frattempo, auguri a tutta la redazione di Login... ed una bella bottiglia del miglior Brunello!

tre parti lavorano assieme - quando mettete insieme il CD-ROM e la tecnologia a 32-bit ottenete schermate e sonoro da lasciarsi e bocce aperte. Questo è particolarmente vero in questo ultimo tempo, poiché l'immagazzinamento dei dati su CDR è veramente l'unico modo possibile per fornire le memorie necessarie e dei campioni audio di alta qualità (16-bit). Potete mettere Tetris, una serie incredibile di fondali digitalizzati ed una colonna sonora in stereo completamente campionata di qualità CD su di un unico CDR - e questo genere di cose sono semplicemente impossibili su un sistema convenzionale.

Neanche il chip grafico del Towns è qualcosa su cui scherzare. Esso offre funzioni di sprite e di





Afterburner

scrolling molto efficaci - essenziali per rendere certi tipi di giochi (in particolare i modo gli spara-fuggi) veramente impressionanti.

PERIFERICHE

Il Towns è decisamente una macchina con interfaccia riconciliabile (cioè con Finestre, Icone, Mouse e Puntatore). In effetti, il sistema operativo progettato dalla Fujitsu spinge così tanto la macchina in questa direzione che la tastiera non viene nemmeno considerata equipaggiamento standard. Quasi tutto il software, compreso il sistema operativo, è controllato dal mouse e non richiede altro che una serie di selezioni da menu per essere utilizzato. La tastiera diventa necessaria solamente per il word processing e quelle altre operazioni in cui il tasto ha una grande importanza. Per noi giocatori, il vantaggio principale è che in questo modo il prezzo dell'unità di base risulta minore - e questo dimostra anche che la Fujitsu considera questa macchina soprattutto come una super console. Se solo le Commodore e la Atari avessero avuto la stessa idea sin dall'inizio!

Le Fujitsu ha in catalogo due tipi di monitor, uno che costa circa 890.000 lire e l'altro 1.380.000 lire, diversi per quanto riguarda la risoluzione. In pratica, il Towns ha avuto un tale successo in Giappone che sono già disponibili monitor, espansioni ed altri aggiunti prodotti anche da compagnie indipendenti. Tre poco si potrà anche acquistare un coprocessore 80387 (ideale per accelerare le vecchie routine in 3D), una espansione da 1 Mb, una scheda video, una scheda modem ed una SCSI (per comunicare con altre periferiche standard), solo per citarne alcune. Al momento, purtroppo, molte di queste periferiche sono ancora in via di sviluppo poiché la macchina non è stata messa in vendita da abbastanza tempo.

Tra le periferiche ci sono i hard disk da 45 Mb ed il floppy disk da 5.25 della System Sacom. Perché mai dovreste aver bisogno di un floppy o di un hard disk quando avete tutto quel ben di dio di CD-ROM? Indipendentemente dalle memorie eccessive, la ragione principale per i giocatori è che il CD-ROM ha uno svenleggio enorme - offre una velocità di accesso ed è relativamente lenta se confrontate con quella di un HD o di un FD. Per chi usa il computer per lavoro, può essere un fattore critico quando si impiegano programmi che eccedono continuamente al disco. E anche una brutta storia per certi giochi che accedono continuamente ad

un sacco di dati.

PARLEZ VOUS KANJI?

Questa società giapponese ha un grosso handicap in confronto a quelle europee. In Giappone un computer deve, naturalmente, trattare con la lingua giapponese, un sistema grafico complicatissimo con più di 5000 caratteri. Questo naturalmente significa aver bisogno di una RAM più vasta e di sistemi di memorizzazione enormi. Sotto questo aspetto, l'FM Towns ha un grosso vantaggio sulle concorrenti, visto che la sua gran quantità di memoria ed una potente ROM che comprende tutto il dizionario giapponese. Ciò ha contribuito parecchio alla diffusione di questa macchina in Giappone - il Macintosh, ad esempio, anche se viene tenuto in gran considerazione, non è stato venduto molto in questo paese sino a quando non è stato implementato il sistema di scrittura kangi.

Attualmente, è una delle macchine più diffuse dell'impero.

Infine, il prezzo del Towns mette queste macchine chiaramente in testa alla concorrenza. Anche se e noi 3.000.000 di lire possono sembrare parecchi, in un mercato dove i computer costano normalmente tre volte tanto risulta addirittura economico. Dopo qualche discussione, la Fujitsu ha messo in commercio il model-1, con un floppy disk, e 338.000 yen (per avere il prezzo in lire mol-

tipicale per dieci) ed il model-2, con due drive, e 398.000 yen.

IL SOFTWARE

L'FM Towns viene fornito con un sistema operativo molto ben progettato. Come abbiamo già detto, potete fare qualsiasi cosa semplicemente cliccando con il mouse su un elemento di un menu a scomparsa. Siete completamente liberi di comandare di complessi come DIR o FILES. Ma per quanto ri-

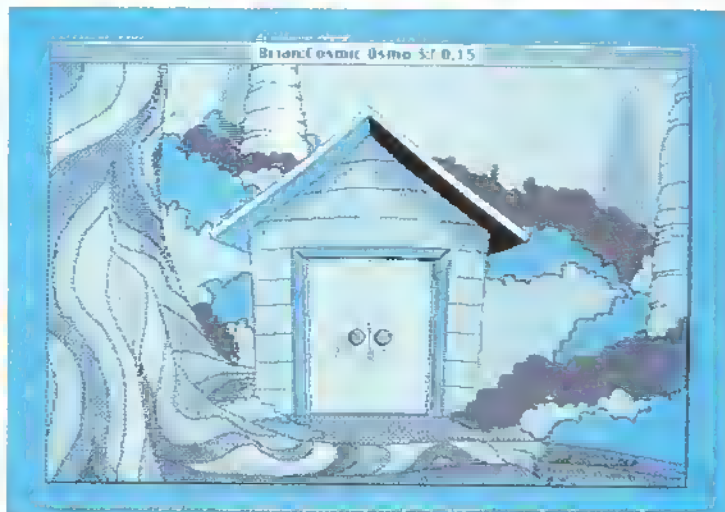


New Zealand Story.

guardare i giochi? E poi, li vedremo mai in Italia?

Per questa macchina si sta producendo del software originale sia in Giappone che in America, mentre nel frattempo si stanno aumentando rapidamente le conversioni da altri sistemi. Negli States, l'FM Towns Support Centre, completamente sponsorizzato dalla Fujitsu, ha cominciato a lavorare in meglio per favorire la cooperazione fra gli sviluppatori di software. Si tratta di una cosa molto importante, poiché per produrre del software per una macchina così innovativa, con tecnologie come il CD-ROM, i programmatori devono aiutarsi l'un l'altro il più possibile.

Le informazioni riunite tramite il Support Centre saranno disponibili via CompuServe per le software house che in cambio lavoreranno con il Centro. Questa libertà di accesso rende possibile alle software house europee di scrivere programmi per



Chi ha letto il nostro articolo sugli Hypergiochi e su Cosmic Osmo, pubblicherà o riconfermerà da K, sa già che questo nuovo stile di gioco andrà per la migliore in futuro. Gli Hypergiochi usano un enorme numero di schermate unite l'una all'altra da sequenze di animazione che offrono al giocatore interazioni universali da esplorare a volontà. Questo genere di gioco è un eccellente candidato alla conversione su CD-ROM, tanto che per adesso l'unico linguaggio di programmazione disponibile per il Towns è il Towns Gear. Si tratta di un ambiente di programmazione simile ad Hypercard che potrebbe essere utilizzato per scrivere giochi come Osmo o Manhole su CD-ROM. Manhole esiste già in versione CD-ROM per il Mac, quindi una versione per il Towns potrebbe uscire presto...

POTENZA IN FM...

Microprocessore:	80386 (32-bit)
RAM:	model-1: 1Mbytes model-2: 2Mbytes
VRAM:	512K
Sprite RAM:	128K
Drive interni:	model-1: CD-ROM (540Mbytes x 1) model-2: CD-ROM (540Mbytes x 1) FD (1.2Mbytes x 2)
Modi grafici:	640 x 480: 256 colori su 16.770.000 (punti): 640 x 480: 16 colori su 4.096 / 2 schermi 320 x 240: 32.768 colori / 2 schermi 640 x 400: 16 colori su 4096 / 2 schermi
Sonoro:	Modo PCM: 8 canali stereo Modo FM: 6 canali stereo Campionamento: 8-bit, 19.2 Hz Il CD-ROM può essere usato come un normale CD
Dimensioni:	328mm x 150mm x 400mm
Peso:	11 kg
Periferiche opzionali:	tastiera processore 80387 espansione di memoria scheda video scheda modem scheda SCSI monitori da 14"



la macchina semplicemente volendolo. Al momento, purtroppo, le uniche macchine in Europa sono le due in possesso della Minorsoft e della Acorn, e le divisioni europee della Fujitsu non sembrano essere interessate nell'importazione della macchina.

L'unica buona notizia è che un buon lancio pubblicitario in America (che sembra essere prossimo, visto l'interesse della Fujitsu) potrebbe dare inizio ad una importazione parallela e, se la macchina avesse successo, a quella ufficiale. La situazione è resa ancora migliore a causa del fatto che la tecnologia impiegata nel Towns è a prova di futuro, così non si tratta di uno di quei casi di "Se non esce quest'anno, sarà troppo tardi...". Sfortunatamente, la Fujitsu confessa candidamente che la macchina attualmente è riservata esclusivamen-

te al mercato domestico nipponico, anche se le importazioni parallele dovrebbero iniziare con l'aumento della produzione.

Nel frattempo, tra i giochi convertiti troviamo *Alter Burner*, *New Zealand Story* e parecchi altri famosi con op. Se volete una cosa veramente esagerata, potete provare *Last Armageddon*, che occupa non meno di 3 CD-ROM. Poiché ogni disco bene 540 Mb, in totale abbiamo 1.5 Gb di un RPG sullo stile di *Ultima*.

Al momento, l'FM Towns sembra essere una macchina dedicata ai giochi. Il 90% del software è ludico, con il restante 10% composto da applicazioni grafiche, musicali e di comunicazione. Anche se non sono disponibili applicazioni professionali, la Fujitsu do-



Uno dei vantaggi del formato CD-ROM è che i dati sono compatibili con quelli del CD audio. In questo modo l'FM Towns non solo può essere usato come lettore di CD, ma può anche sfruttare i dischi audio come fonte di suoni campionati che si possono poi modificare.

vrebbe fare uscire tra breve un emulatore MS-DOS capace di far girare una trentina di programmi commerciali sull'FM Towns. Fra i titoli troviamo il più famoso dei word processor nipponici, *Ichitai*, e cose molto più normali come il *Lotus 1-2-3*.

La Fujitsu ha già distribuito circa 20.000 macchine in Giappone - un numero ridicolo se confrontato con i milioni di MSX e Nintendo installati, ma in crescita costante. Il problema principale è rappresentato dalla lentezza della produzione più che dalla carenza di domanda, e molte macchine sono riservate alle dimostrazioni nei negozi. La società spera di essere in grado di soddisfare la domanda entro breve, producendo nel frattempo anche una adeguata base di software.

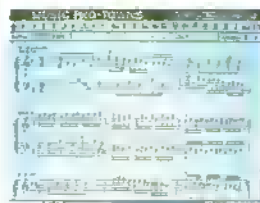
Tuttavia, un ostacolo sembra essere al momento la politica di vendita dietro alla macchina. La Fujitsu dice che l'FM Towns sarà un computer adatto a tutti, dal ragazzino alle massaie e i dingei. Confrontate questo fatto con l'approccio adottato in Giappone dalla Sharp con il suo X68000 che è stato venduto chiaramente come un clone dell'Apple II ed oggi ha una vasta base di software.

Intanto, la concorrenza non è inattiva, con la NEC che ha appena annunciato la sua macchina CD-ROM, chiamata PC-8801 MC, un personal computer ad 8-bit con un drive CD-ROM di serie. La macchina utilizza lo stesso lettore impiegato nell'espansione CD del PC Engine e costa circa due terzi dell'FM Towns, anche se non può vantare delle specifiche altrettanto buone.

Non c'è dubbio che il CD-ROM sarà la memoria di massa del futuro. Speriamo che macchine come il Towns arrivino presto anche in Italia, evitando di rimanere indietro nella corsa al videogioco perfetto.



Last Armageddon - 1.5 GigaByte di RPG



Music PRO TOWNS della Musical Play, programma di composizione, editing e campionamento.

Una vera bolgia

- LA NEC PRESENTA IN GRAN SEGRETO IL NUOVO PC ENGINE PORTATILE
- LA TECNOLOGIA OTTICA PRESTO ARRIVERÀ NELLE NOSTRE CASE
- LE CONSOLE DOMINANO IL CES
- LA COMMODORE PRESENTA IL NUOVO AMIGA A PORTE CHIUSE



Immaginate di visitare una fiera con uno spazio espositivo equivalente alla superficie di 18 portaerei (ben 7500 metri quadri), circondato dalle più strane meraviglie elettroniche provenienti da tutto il mondo: una vera e propria bolgia! Ma se siete un tecnomane non potete non gettarvi nella bolgia che è il CES.

Il CES (Consumer Electronics Show) di Las Vegas è una delle più importanti esposizioni mondiali di televisioni, videoregistratori, telecamere, tastiere musicali, attrezzature per l'ufficio e software e hardware per computer. Le sue gigantesche dimensioni sono proporzionali al giro d'affari, visto che nel 1989 le sole vendite al dettaglio hanno fruttato la bellezza di 43 miliardi di dollari.

L'industria dei giochi per home computer ha contribuito a formare questa fantasmagorica cifra nella misura di 3 miliardi e quattrocentomila dollari. Di questa cifra, ben 2 miliardi e settecentomila dollari sono relativi soltanto alla console della Nintendo, il resto va quasi miseramente diviso fra le console/cartucce della Sega e dell'Atari, mentre al software su dischetto per home computer rimangono soltanto le briciole - circa 300 milioni di dollari. Tutto ciò basta e avanza a far venire un colpo a chi è appassionato di videogiochi, perché - che diamine! - la console Nintendo non è certo lo stato dell'arte del divertimento elettronico.

Eppure, al CES sembrava che tutti pensassero il contrario. Quasi la metà dello spazio espositivo riservato all'industria dei videogiochi nell'ala nord del centro fieristico era occupato dallo stand della Nintendo, che metteva così ancora più in evidenza il suo ruolo di leader del settore. Il secondo spazio espositivo più grande era quello della Sega, seguito dallo stand della NEC, Nintendo, Sega, PC Engine/Turbo Grafix, dunque. Che cosa significa tutto ciò? Che i sistemi su ROM o cartucce sono gli attuali dominatori della scena del divertimento elettronico, o perlomeno lo diventeranno molto presto. Al CES, l'amministratore di una casa di software britannica ci ha detto: "Guardatevi un po' in giro, sembra che gli home computer non esistano affatto".

All'inizio del
nuovo decennio
i produttori di tutto
il mondo si sono riuniti
a Las Vegas per presentare
le ultimissime,
sorprendenti novità
tecnologiche destinate
ai consumatori
degli anni '90.
I nostri inviati le
hanno esaminate per
voi: ecco quello che
hanno visto.

Questo significa forse che nei prossimi anni saremo tutti condannati a giocare *Super Mario Bros XII*? Che fine hanno fatto le innovazioni tecnologiche relative a grafica e sonoro? Beh, in realtà il futuro dei video giochi non è così grigio.

Al CES, l'opinione condivisa da quasi tutti gli addetti al settore era che le tecnologie ottiche - CD-ROM, ecc. - rivoluzioneranno la scena del divertimento informatico, anche se adesso è ancora troppo presto per parlarne. Infatti, l'unica macchina che si avvale attualmente di un sistema CD è la console Turbo Grafix, ma ce ne sono molte altre che stanno per essere lanciate sul mercato - primo fra tutti il sistema Philips CDi, diversi sistemi MS-Dos per il mercato home, oltre che l'enigmatico Amiga con Drive CD incorporato, che la Commodore ha presentato a porte chiuse a un selezionato



Michael Jackson nello stand della Sega.



Super Monaco Grand Prix convertito per il Genesis dimostra la capacità di questa macchina e la padronanza che la Sega ha acquisito nell'utilizzare le veloci routine 3D.

numero di sviluppatori di software (praticamente tutti quelli ci sono andati). Soltanto uno stupido (ma ce ne sono parecchi in circolazione) potrebbe sostenere che macchine di questo genere non avranno un enorme impatto sugli utenti. 600 Mbyte sui quali è possibile memorizzare un'incredibile quantità di effetti grafici ad alta risoluzione, uniti al suono CD, non potranno certo lasciarli indifferenti!

NINTENDO

Al CES non si è fatto altro che ripetere o sentirsi ripetere che la Nintendo è il leader incontrastato del settore. Negli USA, la Nintendo ritiene di aver venduto circa 26 milioni di console NES (Nintendo Entertainment System) negli ultimi tre anni. Questo significa che il 22% dei nuclei familiari americani possiede il NES, ed entro la fine del 1990 la Nintendo intende toccare il tetto del 29%. A questo scopo ha investito 30 milioni di dollari in pubblicità per i soli primi sei mesi dell'anno. Il NES è quindi un grosso fenomeno di massa e, visto che anche il Gameboy ha avuto un successo immediato, si potrebbe benissimo pensare che questo sia l'inizio di una lunga dinastia della Nintendo.

Per il Nintendo sono stati anche presentati parecchi nuovi giochi al CES, e quasi tutti si sono dimostrati d'accordo nell'assenire che il livello della programmazione e della grafica è migliorato notevolmente rispetto all'anno scorso. Molti, comunque, sono rimasti delusi dalla mancanza di immaginazione dimostrata riguardo alla maggior parte dei titoli. Quante sono le possibili varianti di Super Mario e Castlevania? La risposta è: decisamente tante.

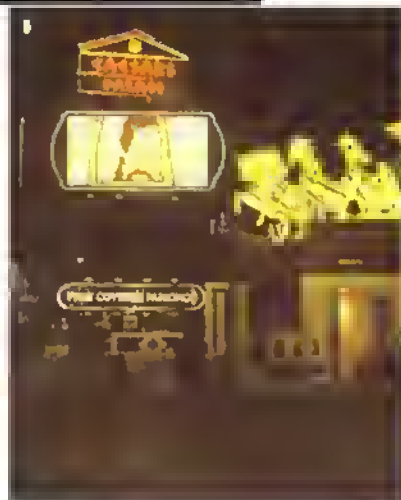
IL PC ENGINE PORTATILE

La sorpresa più grossa del CES è rappresentata dalla versione portatile del PC Engine. La NEC l'ha presentata a un selezionato gruppo di sviluppatori di software in una sorta di incontro semi-segreto. La macchina però è operativa a tutti gli effetti ed è indubbiamente destinata a spionare la concorrenza.

Le dimensioni sono ridottissime - misura circa 23 x 10 cm. - e lo schermo a colori è un 3". La risoluzione è di 400 x 240 e il display può essere convertito in un televisore portatile grazie a un sintonizzatore opzionale. Ma l'aspetto più interessante di tutti è la sua compatibilità con tutto il software del PC Engine/Turbo Grafix.

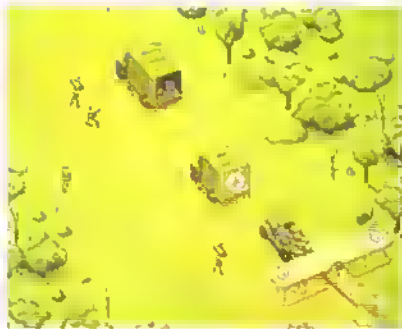
Gli elementi negativi? Attualmente le pile durano solo tra ore. Il prezzo? Non è ancora stato annunciato, ma si pensa che supererà di gran lunga i 200 dollari. Quando uscirà? Per il momento è un mistero.

Ma esiste, funziona - ed ha sicuramente spaventato a morte quelli dell'Atari. Da notare che la NEC è la sola produttrice di video giochi con un sistema che va bene per gli arcade (c'è la scheda JAMMA compatibile per il PC Engine), per le console e adesso anche per le console da tasca.



Un più alto livello di sofisticazione lo si è visto, ad ogni modo, con giochi come Final Fantasy - un GoR con una memoria RAM nella cartuccia alimentata da una batteria che vi consente di salvare il gioco - e Shadowgate un grosso successo della ICOM Software per il 16-Bit. Quest'ultima è una conversione sorprendentemente buona - comunque migliore di quella di Rocket Ranger della Cinemaware.

Anche la Rare - i migliori sviluppatori di software per i sistemi della Nintendo a livello mondiale - si sono messi in evidenza. La Rare è una società inglese che prima si chiamava Ultimate Play the Game e produceva software per home computer. Giunta all'apice del successo, decise improvvisamente di mollare tutto e, con un nuovo nome, iniziò a realizzare programmi per le macchine Nintendo. Da allora ne ha realizzati circa 40, tutti per conto terzi, ed ha dimostrato di essere una delle case di sviluppo di software più in gamba (e sicuramente la più ricca) di tutta la Gran Bretagna. La co-



sa più triste è che delle decine e decine di titoli disponibili in America per questa macchina (e molti di essi a prezzi decisamente abbordabili), in Italia ne arriveranno una minima parte e, a causa delle proiezioni impegnate, non è nemmeno possibile ordinare il software negli States.

Al di là dei video giochi, il nome della Nintendo sta diventando sempre più popolare fra i giovani grazie a numerose trovate di vario genere. "Super Mario Bros. Super Show" e "Captain N - The Game Master", ad esempio, vengono trasmessi via etere da 135 stazioni televisive americane. Il primo è una commedia d'azione/avventura con attori veri, mentre il secondo è un cartone animato. Ci sono inoltre diversi film che hanno come protagonisti la Nintendo - primo fra tutti "The Wizard". Infine, è possibile comprare cereali per la prima colazione, tazze, termos, orologi, mobili, magliette, jeans, cappelli, cappotti, e perfino mutande della Nintendo!

Una cosa quindi è sicura: quando la Nintendo deciderà di invadere seriamente l'Europa con il NES e il Gameboy (perché per il momento si sta limitando solo a lusingare il l'ereno), ce ne accorgeremo subito tutti quanti.

SEGA

Con il Master System e il Genesis, la Sega attualmente sem-

Las Vegas di notte - fate attenzione a non bere troppo, altrimenti quando tornerete in albergo le tigre bianche potrebbero saltarvi addosso!

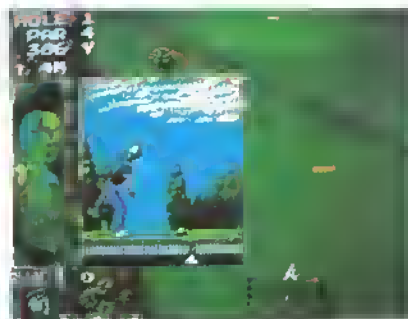
Negli ultimi quattro mesi del 1989, il Gameboy ha fruttato più di tutti i videogiochi venduti nel 1985. Se ne sono venduti 1 milione di unità insieme a tre milioni di cartucce, e si prevede che nel '90 lo compreranno altri 5 milioni di videogiocatori.

Wing della Cinemaware ha destato parecchia curiosità al CES per l'innovativa utilizzazione degli sprite combinati con i vettori 3D. La versione Amiga quadruplica e maggia, ma sono previste anche le versioni per ST e IBM.

Un combattimento ravvicinato in Wing della Cinemaware (versione Amiga)



Nuclear War è il nuovo divertente titolo della New World Computing per Amiga. Si basa su un gioco di carte degli anni '70 e la grafica è interamente realizzata in stile cartoni animati. A quanto pare è un gioco culto da ridere.



Power Golf sul TurboGrafx della NEC.



Ve lo ricorda? È 'Pong' di Nolan Bushnell, il gioco da cui è partito tutto.

bra essere la più competitiva di tutte le avversarie della Nintendo. L'hardware di questa due macchine è infatti più avanzato di quello della console Nintendo a la Sega spara di riuscire a ridurra, almeno in parte, il suo strapopolare sul mercato USA. E l'avar abbassato il prezzo del Master System a 70 dollari a senza dubbio un passo nella giusta direzione.

Ma, per il futuro, la vera speranza dalla Sega sono riposte sul Gensis a 16-bit. Finora, negli Stati Uniti, se ne sono vendute circa 350.000 unità. La Sega ha soltanto bisogno di programmi adatti a dimostrare le capacità di questa macchina e, peraltro, sta convertendo alcuni dei suoi coin-op più famosi - come Golden Axe a Super Monaco Grand Prix - a lavorando su alcune grosse licenze: Spiderman, Dick Tracy (che presto uscirà sugli schermi con Warren Beatty e Madonna) a il film di Michael Jackson, Moonwalker. Il Gensis a la macchina-gioco più avanzata del momento, ma resta ancora da vedere se la Sega riuscirà ad intaccare il colosso Nintendo.

NEC

Il TurboGrafx-16 (o PC Engine) sta iniziando a prender preda sulla scena del divertimento elettronico, e al CES la NEC ha presentato diversi nuovi programmi per questa macchina, fra cui alcuni titoli mai visti prima d'ora. Ma la NEC si è messa in evidenza soprattutto con il lancio la parte quello dell'Engine portatile - vedi riquadro) del sistema CD-ROM per il PC-Engine. La presentazione è avvenuta con due giochi: Monster's Lair e It Came From The Desert. Il primo si distingue per un'accattivante colonna sonora CD, ma il gioco della Cinemaware è senza dubbio risultato il più interessante. La versione CD di ICFTD presenta scene con attori veri unite alla grafica computerizzata. La Cinemaware può integrare nel gioco circa 20 minuti di immagini video e i risultati sono davvero molto efficaci. Questa casa di software americana si è inoltre impegnata a realizzare l'intera gamma della serie TV Sport per il PC-Engine - sfruttando la capacità multi-player della macchina, TV Sports Football con cinque giocatori? Wow!

Il sistema CD-ROM della NEC a il primo prodotto delle tecnologie ottiche che riesce a far breccia sulla scena del divertimento elettronico. Non si tratta probabilmente di un hardware adatto ai giochi del futuro, ma a indubbiamente un grosso passo avanti nella giusta direzione. Complimenti alla NEC e alla Cinemaware.

ATARI

All'Atari hanno deciso di partecipare al CES da 'asterni'. Ovvero, invece di uno stand, hanno affittato un'intrata suite al-



Il prezzo dell'ST 520FM è stato abbassato a 500 dollari e, visto che i produttori di videogiochi lo davano ormai per morto, c'era davvero bisogno di questo ribasso per rilanciarlo negli USA!

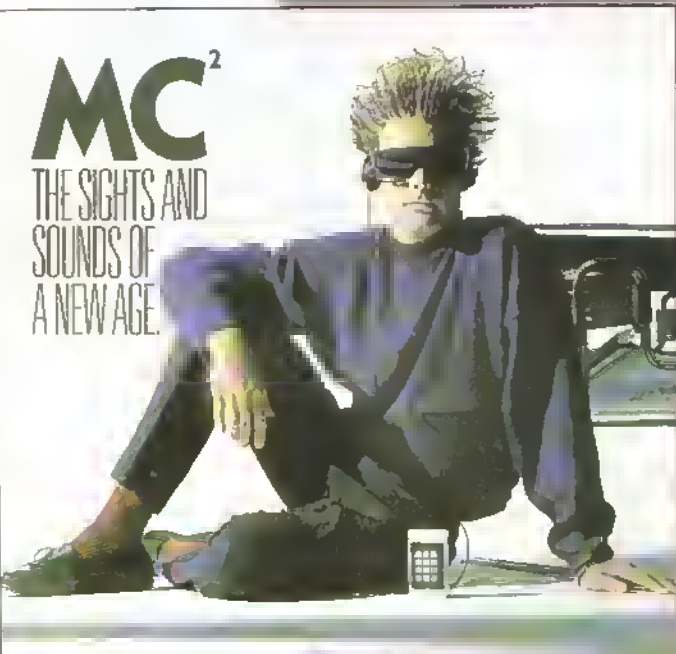
Alcuni sviluppatori di software inglesi ormai sono passati regolarmente al servizio della Nintendo. Questa è un'interessante programma realizzato dalla Software Creations di Manchester. Si chiama Solitaire ed è un gioco sullo stile di Knightmare.

STRANE MA VERE

Il CES naturalmente non riguarda soltanto i computer giochi. Ci si può trovare di tutto, dalle cose più banali (c'è veramente qualcuno che può volere un "ghetto blaster" di 1 metro e mezzo per 90 cm.) a quelle veramente fuori di testa.

Il premio di K per il prodotto più strano esposto al CES è stato assegnato ex-aequo alla Gateways Research Institute e alla Light and Sound Research Inc.

La Gateways se l'è meritato perché finalmente vedere la televisione non sarà più un'inutile perdita di



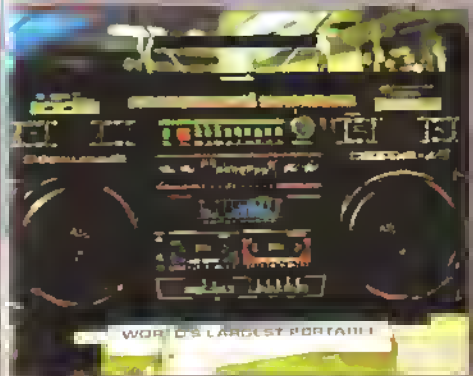
La pubblicità...

tempo! Grazie alla sua serie MindvisionTM, infatti, sarà possibile seguire il proprio programma televisivo preferito, facendo al tempo stesso esercizio di "pensiero positivo" (gli americani sono maniaci al riguardo!).

Di che cose diavolo stiamo parlando? Di program-



...e gli effetti del nuovo walkman cyberpunk!



Lo schermo catarino a Paul Spencer - chi altri potrebbe tollerare questa invidia?

mazione subliminale o, se preferite, di persuasione occulta. Le MindvisionTM sono delle scatole nere che, una volta collegate al videoregistratore mentre guardate la TV, bombardano il vostro subcosciente con una serie di immagini lampo che incrementano il vostro "positive thinking" o altre cose del genere. La frequenza di queste immagini è regolabile e, comunque, non può oltrepassare un certo limite, poiché altrimenti scatenerebbe delle reazioni incontrollabili.

Non ridere. Quando, negli anni '50, la Coca Cola e i popcorn vennero pubblicizzati nei cinema utilizzando immagini subliminali, le vendite aumentarono vertiginosamente senza che gli acquirenti si rendessero minimamente conto di essere stati sottoposti a questa forma di persuasione occulta.

Molto più innocuo, invece, l'MC2, presentato come il walkman della nuova era. Praticamente si tratta di un normale walkman con un paio di occhiali incorporati. Gli occhiali bloccano qualsiasi luce esterna e generano delle immagini che servono a rilassarsi, il tutto ovviamente mentre sentite la musica attraverso le cuffiette. Non so se il congegno abbia o meno degli effetti positivi, ma vi assicuro che vederlo addosso a dei manager sdraiati in poltrona nello stand della Light and Sound Research Inc. è stato lo spettacolo più bizzarro e spassoso di tutto il CES!



Questa piccola cassetta nera può assumere il controllo della vostra mente e trasformarvi in schiavi della tecnologia. Almeno, il inventore lo ha pensato così. La data, comunque, ritengo che si tratti del sistema di programmazione subliminale più avanzato del mondo.



I messaggi subliminali prodotti dal Mindvision possono essere riprodotti, criati o completamente invisibili.



Plabot gira sul NES

l'Hotel Mirage (con tanto di tigi bianche nella hall). Qui hanno fatto un'enorme propaganda alla loro console da tasca, il Lynx, sostenendo che la prova di lancio è andata benissimo. A Natale, l'Atari ha mirati distribuito nella sola area di New York circa 70.000 Lynx e a quanto pare sono già stati tutti venduti. Secondo Tramiel, il capo dell'Atari, entro la fine dell'anno se ne venderanno un milione di unità, ma il mondo del divertimento elettronico è piuttosto scettico al riguardo. Infatti, se prima l'Atari aveva il gloriosissimo vantaggio di presentare sul mercato l'unica console tascabile a colori esistente, adesso la NEC (in maniera deliberatamente subdola) ha rovinato tutto.

L'uscita del PC Engine portatile, per il quale sarà disponibile tutto il software del suo fratello maggiore, va ad invadere il territorio del Lynx e questo può avvantaggiare il Gameboy: può essere che nell'attesa di decidere tra i due, molti acquistino il Gameboy visto il suo basso prezzo.

CD-ROM COMMODORE

Nello stand al CES non ne ha fatto menzione nessuno, ma in un prelabbricato seminascondito in fondo al parcheggio dell'ala nord del centro fieristico (quella riservata ai computer-giochi), la Commodore ha presentato agli sviluppatori di software i nuovi sviluppi tecnologici dell'Amiga. A quanto sembra, si tratta di un A500 con un drive CD-ROM al posto della tastiera (ora opzionale). Questo drive vi consente di leggere i dischi CD ed ha una capacità di 550-600 MByte, vale a dire una capacità di memoria equivalente a quella di 700 dischetti, sulla quale potreste quasi farci stare tutto un gioco della Sierra! Il nuovo Amiga verrà lanciato nei prossimi mesi prima in Europa e poi negli USA. Appena avremo qualche informazione in più, ve lo faremo sapere.

SOFTWARE PER HOME COMPUTER

Anche se la fiera era dominata dalle console di tutte le forme e dimensioni, c'era ancora qualcuno che faceva le cose come usava una volta: su dischetto.

Il tanto atteso Harpoon della 360 Pacific, per esempio, è stato finalmente lanciato sul mercato e sembra essere la migliore simulazione strategica realizzata finora. Il gioco è attualmente disponibile nella versione IBM, ma presto usciranno anche le versioni ST e Amiga.

Alla Lucasfilm, invece, va riconosciuto il merito di aver realizzato la migliore grafica su PC di tutto lo show con Loom. Tutto sommato, però, il software su dischetti non ha avuto, o non ha potuto dire molto al CES di Las Vegas. Probabilmente, cercherà di rilanciarsi a giugno al CES di Chicago!



Il 30% dei possessori del Gameboy ha più di 18 anni, la metà ne ha più di 25. Anche in questo caso il rapporto uomo - donna è di 60/40. Per loro sarà presto disponibile una cascata di nuovi giochi - a partire dal semplicissimo Invaders, per arrivare ai giochi più sofisticati come quelli della serie NFL Football



Final Fantasy sul NES (con 640 memoria RAM a più che vi consente di salvare il gioco) rappresenta un salto di qualità per quanto riguarda il design dei giochi su cartuccia, ma a perderci è la grafica.

Un po' di tempo fa, Steve Franklin della Commodore aveva assertedo che la sua società dispone di un'arma segreta contro i giapponesi. Al CES a cosa voce che potrebbe trattarsi di software su cartuccia per il C64. Se è vero, sarà molto interessante vedere come si sviluppa la lotta fra Commodore e Nintendo.

Le riprese delle scene dal vivo per la versione CD di It Came From The Desert della Cinemaware.

SALA GIOKI

IN BLOCK OUT, TETRIS ASSUME UNA NUOVA DIMENSIONE...

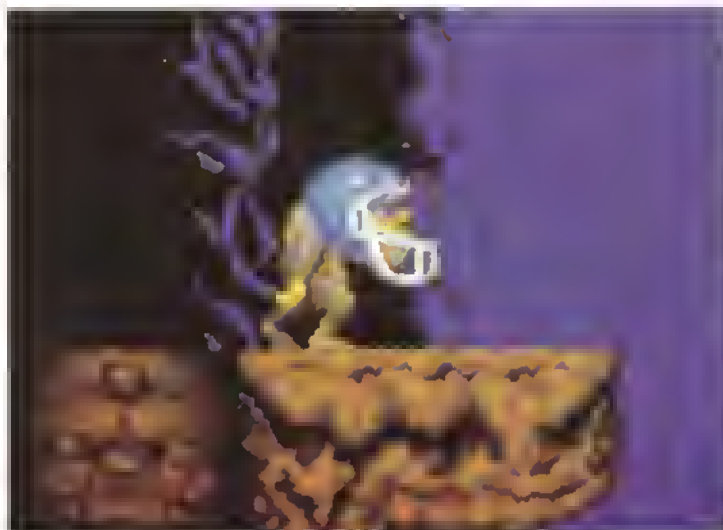
Ricordate i vecchi giochi "baraccosi" - quegli scatoloni meccanici che predicevano il futuro, facevano a braccio di ferro con voi ed in generale fischiavano e sussultavano ogni volta che inserivate una moneta? K indaga sulla loro ricomparsa e seleziona il meglio dei nuovi arrivi in sala-giochi...

TOKI

Tao Corp

OK, se siete il genere di persona alla quale piace girare il mondo in cerca di principesse da salvare, saprete certamente che il vostro hobby non è scevro da rischi. Tipo essere trasformati in ranocchia, per esempio. Ed essere trasformati in scimpanzé? Beh, certamente non è un rischio "tipico", ma è esattamente quello che accade nella sequenza di apertura di Toki, dove un malvagio mago vi riporta all'aspetto che i vostri antenati dovevano avere circa 512 milioni di anni fa. E questo è il pretesto per un gioco allegro e divertente. D'accordo, non è altro che un nuovo gioco della serie "raccolgi, salta & spara", ma almeno mostra un minimo di creatività da parte del progettista, per non parlare del sottile "sense of humor" di cui è pervaso. I comandi sono standard: joystick e due bottoni, uno per saltare e uno per sparare strane palle di una misteriosa sostanza bluocata. In Toki ci sono momenti di puro surrealismo: tal da causare probabilmente crisi nervose in chiunque decida di giocarlo mentre si trova in una pesante situazione di stress. Un bonus permette a Toki di ornarsi

con un bellissimo elmetto da football americano, molto utile mentre combattete contro... ehm... la langhiglia verde e uhm... spermatozoi volanti... credo. Comunque, i grandi spriti e l'eccellente finitura grafica, tale da riportare alla mente Preston Isle, pone questo gioco al di sopra della comune mediocrità e nella categoria dei "caldamente raccomandati". Provatelo!



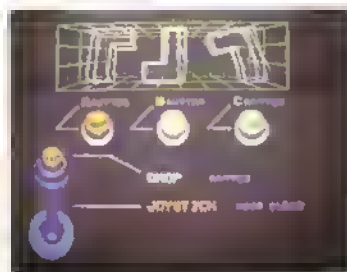
BLOCK OUT

American Technos

La struttura è la stessa di Tetris, ma questa volta il gioco si svolge in tre dimensioni. In Block Out vi trovate a guardare dall'alto verso il fondo della scatola. La vista è in prospettiva e le dimensioni della scatola sono 4 x 4 x 12 blocchi nella partita per un giocatore.



re. Appaiono delle sagome disegnate in grafica a fil di ferro sopra alla scatola ed iniziano a cadere verso il fondo attratte dalla forza di gravità. Potete ruotarle lungo gli assi X, Y e Z. Non appena una sagoma raggiunge il fondo della scatola si "solidifica". Come in Tetris il vostro scopo è di formare una linea orizzontale... oops, un quadrato completo. Se ci riuscite, questo scompare e i restanti blocchi si abbassano di un livello. Facile, eh? Beh, no. Uno degli ingredienti che facevano di Tetris un gioco così coinvolgente era la sua immediatezza. Potevate iniziare a giocare e capire immediatamente cosa dovevate fare. Ruotare mentalmente sagome tridimensionali cercando di capire la loro migliore collocazione non è così immediato e può causare strani scherzi al vostro cervello. Più di una volta vi troverete a sbagliare la prospettiva e ad impilare due sagome una sopra l'altra, senza contare che tutto quello che si trova sotto a una sagoma "solidificata" non può essere visto, quindi pianificare una strategia di gioco spesso richiede buona memoria. Si tratta comunque di un tentativo niente male e probabilmente attirerà l'attenzione di alcuni iscritti al Tetris Fan Club, ma ritengo poco probabile che possa tenere desta a lungo l'attenzione di noi comuni mortali. Il mio consiglio? Prolongate provate Block Hole della Konami.



CALIBRE 50

Sota Corp

Non sono mai stato un grande fan di giochi sullo stile di *Commando*/Karr Warriors, ma forse ne ho trovato uno che riuscirà a convertirmi: anche se come principio resterà sempre ostile a giochi il cui unico scopo sembra essere l'ammucchiare cadaveri in grande quantità.

Tanto per cambiare, controllate lo spile di un soldato armato di mitragliatrice e dovete farvi strada attraverso folli gruppi di "carne da cannone": ma questa volta c'è qualcosa nel gioco che lo pone al di sopra dei suoi concorrenti.

L'azione è ambientata in Vietnam (sbadi-glio): con voi nel pannello del solito eroe che deve liberare alcuni prigionieri di guerra (o forse si tratta di profughi che hanno tentato la fuga su barche rudimentali).

Lo scorrimento del gioco segue il vostro soldatino mentre corre di qua e di là in mezzo alla giungla.

La riserva di munizioni è limitata, ma potete trovare munizioni extra perquisendo le persone che uccidete. Avete anche della granata a disposizione ed altre armi più sofisticate vi aspettano più avanti.

Tutto questo non suona affatto nuovo e devo ammettere che ero piuttosto scettico quando ho iniziato a giocare. Ho dovuto ricredermi. Sta pure contro voglia, è un gioco che ha destato la mia ammirazione. La parte tecnica è impeccabile ed il gioco è molto equilibrato. Un "must" per i ragazzi, ma gli altri farebbero forse bene a fare un piccolo esame di coscienza prima di lanciarsi nella carneficina.



PANG

Mitchell Corp

Incrociate Asteroids con Bomb Jack: cosa ottenete? Beh, non so... ma se il risultato fosse Pang non ne sarei sorpreso. (In realtà, Pang si basa sul preistorico Bouncing Kamungas, NdR).

L'azione si svolge su un unico schermo, con il vostro ormino che si muove a destra e a sinistra lungo il bordo inferiore. Il vostro compito è di ripulire il livello dai palloni che fluttuano tutt'intorno, colpendoli con le frecce scagliate dall'arco che avete in dotazione. Il problema è: centrare un pallone grosso significa vederlo dividersi in due medi, uno medio si separa in due piccoli e uno piccolo... beh, a questo punto il botto è definitivo. Essere toccati da un pallone significa perdere una vita.

Il gioco è ragionevolmente originale a abbastanza coinvolgente una volta che vi abituate. Aspettatevi di vederne parecchi in giro quest'estate.



SWEET LICKS

"Per fare punti in *Sweet Licks* dovete colpire talpe di plastica sulla testa con un martellone di gomma."

Tanto, tanto tempo fa, in una sala-giochi lontana lontana... Ricordo che ogni cinque minuti bravo la giacca a mio padre per avere "ancora una moneta sola", ed ottenerla schizzavo verso il fondo della sala. Volevo forse giocare a R-Type? Naaa! Volevo forse provare l'asprezza di una simbiosi uomo/macchina con Defender? Naaa! Volevo mfilare la moneta in un grosso cassone che, secondo i crasi a) Prevedeva il futuro b) Faceva scendere un punch ball contro il quale scalenarsi c) Permetteva di misurarsi a braccio di ferro contro un braccio meccanico.

La cosa buffa era come (a) non facesse mai previsioni del tipo "Stanno per truffarvi una moneta ed arrabbiati non tratterete a nulla." Sperare che quei cassoni funzionassero al primo colpo era infatti da campionario dell'ottimismo e spesso un paio di pugni contro la fiancata erano un catalizzatore ineluttabile.

Sarebbe falso negare che quei vecchi baracconi avevano un certo fascino, ma l'avvento di Pong e Space Invaders inflisse loro un colpo mortale e da allora è possibile ammirarli solo in qualche Museo del Divertimento automatico.

Beh, ci credereste? I vecchi baracconi colpiscono ancora, e questa volta l'ondata proviene dal Giappone! Sappiamo tutti come i giapponesi abbiano tirato fuori, vero? Chi ha seguito o ha sentito raccontare "Mar Dire Banzai" capisce cosa intendo dire, ma l'arrivo della prima ondata dei "giochi del futuro" ha confermato i peggiori sospetti.

Sweet Licks, della Namco, consiste di un tavolo di plastica alto circa un metro costellato di buchi. Dai buchi sbucano (è il caso di dirlo) le teste di simpatiche talpe ornate di occhiali da sole. Per fare punti dovete colpire con un martello imbottito prima che si ritirino. Mano a mano che il gioco procede a cha il tempo scorre, il ritmo delle uscite diventa sempre più frenetico

e così pure il martellare del giocatore. Insomma, un ottimo gioco da giocare dopo l'ennesimo litigio con la ragazza o con i genitori che stressano.

Sweet Licks è stato un grande successo ad ha segnalato ai produttori un nuovo mercato da sfruttare. Versioni per due giocatori ed altri giochi simili sono arrivati sulla piazza pochissimo tempo dopo, ma la grossa sorpresa si è vista al recente JAMMA, la fiera di Tokio. Normalmente dominata dai videogame, quest'anno ha visto una vera e propria invasione di "baracconi" ad alta tecnologia.

Mignoli? Corse Automobilistiche? Braccio di Ferro? Bowling? Hockey su Ghiaccio? Tutti questi sport sono stati convertiti in macchine sofisticate. Si parla di una crisi nel mercato giapponese degli arcade e così le ditte starebbero cercando nuove vie per attirare i giocatori. Sarà interessante vedere i risultati di questa strategia nel prossimo futuro, e soprattutto l'influenza che essa avrà qui in Europa. La mia idea è che la crisi dell'arcade dipenda da una certa insoddisfazione che serpeggia tra i giocatori, i quali, non spendendo i loro Yen (lire, sterline, dollari, ecc.) per giocare, votano contro il dilagare di giochi sempre più ripetitivi e scarsamente innovativi. I "baracconi" offrono qualcosa di differente e sembrano attirare uno spettro sociale più vasto rispetto agli arcade, che sono generalmente limitati ai ragazzini adolescenti.

Non so se sia una buona cosa se i programmatori di arcade trovassero un'idea capace di soddisfare anche persone al di fuori di questa ristretta banda sociale? Del resto, questo significherebbe abbandonare i giochi violenti ed immediati. Ed è più facile per un programmatore scrivere una routine che mostra sullo schermo un'esplosione per il prossimo clone di R-Type piuttosto che spremersi

le meningi per produrre qualcosa di... tremo addirittura a pronunciare la parola "originale". Mi passi un momento il martello, mamma?



il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.



SWORDS OF TWILIGHT



- Con manuale
in Italiano
- 2 dischi
- Lit. 28.000

ELECTRONIC ARTS

BY FREEFALL ASSOCIATES

per il tuo AMIGA !!



C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

ACHINKOVO

MASLOVO

GUERRA!

La guerra - a cosa serve?

Absolutamente a nulla... se non nel mondo dei giochi per computer, come ha scoperto la redazione di K.

SKAYA

Y
Y Y

E FLECHES

ARDINO

THE REDAK

e la guerra è vecchia come l'uomo, allora l'arte del gioco di guerra deve essere di poco più giovane. Dai bambini che giocano coi soldatini di piombo, passando per giochi apertamente influenzati dall'arte militare, come gli scacchi, ed arrivando a sofisticate ricostruzioni di scontri storici, essere un generale in pantofole è un hobby che sembra aver mantenuto inalterato il suo fascino attraverso le epoche.

Non c'è quindi da sorprendersi se nell'ultimo decennio i giochi di guerra abbiano compiuto un ulteriore balzo in avanti passando dalle mappe di cartone agli schermi del computer. Dopo tutto, chiunque abbia mai partecipato a un gioco di guerra si è reso conto come ogni giocatore debba trascorrere gran parte del suo tempo a guardare i dati consultando tabelle di combattimento o movimenti, o, tutto più semplice quando il fardello di eseguire i calcoli viene posto sulle spalle di un efficiente macchinari.

LE PRIME MOSSE

I primi wargame erano poco più che semplici conversioni dei loro cugini di cartone, del momento che compagnie di primo piano nel mondo del gioco di guerra, come la statunitense Avalon Hill, avevano iniziato a convertire i loro titoli più famosi in versioni per PC. Semplice, anche se la griglia esagonale (che permette al giocatore di muovere le loro truppe, per dirla in termini non veneta mostrata, ma non impossibile presenza faceva ogni volta capolino tramite la rigidità della struttura. Siege on the Volga, della Omega, conteneva perfino la mappa e le pedine ne esigevano per giocare: il computer si limitava a comunicare i movimenti delle unità.

Una ragione del fatto che i primi wargame su computer erano così simili a quelli da tavolo è il background dei loro autori. Peter Turcan (Borodin) e Steve Thorneycroft (Conflict Europe) avevano appena 14 anni. Steve Thorneycroft (Conflict Europe) aveva tutto il tempo che voleva per giocare ai giochi della Avalon Hill mentre era disoccupato. Jonathan Grubb (Chompy) è passato dai modelli della Airfix, ai giochi di guerra con miniature e John Lambishead (Fourth Protocol) giocava ai wargame all'università.

I giocatori di wargame sono rassicurati da questo evidente legame con il loro hobby: infatti la popolarità delle battaglie su schermo non sembra avere affatto eliminato la varietà del tavolo. Ma per i giocatori meno accaniti tutto ciò deve sembrare un gioco da ragazzi. Nonostante gli sforzi di ditte come la statunitenseSSI e l'europea PSS, i giochi di guerra continuano a rimanere un mercato ristretto.

LA SFIDA PIÙ GRANDE

Ma allora qual è il problema che si nasconde nel dare ordini a un computer? La risposta è che rappresenta alcune decine o centinaia di uomini. Non occorre forse avere uno spirito militarista, o essere un pazzo per provare piacere nel dimostrare di essere capaci di uccidere più uomini di quanti ne uccide uno? Patton nella stessa situazione? Secondo i progettisti di wargame no. «È la sfida più grande!» dice Peter Turcan. Thorneycroft appoggia questa tesi: «C'è una componente di autentica gratificazione nello sconfiggere un avversario a un gioco di guerra. È una cosa mentale». Ma ci sono molti altri modi di stimolare le cellule cerebrali. Perché proprio questo?

Tanto per cominciare, i giocatori di wargame si mettono in competizione con la storia. Ezra Sidran, della Intergraph,

Guerra (1): Sviluppo dell'arte del wargame. La condizione politica più pericolosa è un periodo di ambiguità internazionale. Qualche "mano tesa" in mano a un po' di elementi di guerra in più sono i risultati migliori della sicurezza internazionale.

Ambrose Bierce

ARTEMIO

LA GUERRA CIVILE INGLESE



Le fortificazioni del diciassettesimo secolo erano costruite in modo da permettere ai cannoni che le sorvegliavano di avere campi di tiro sovrapposti. Questo eliminava la possibilità di punti deboli nel perimetro di difesa che avrebbero potuto essere sfruttati dagli attaccanti.

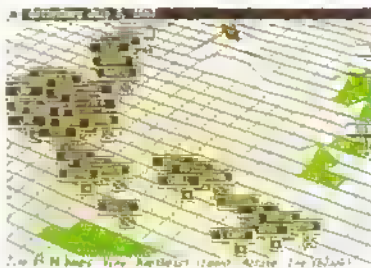
Nel diciassettesimo secolo le pesanti corazzate d'acciaio avevano ceduto il posto ad armature imbottite molto più leggere rinforzate da piastre d'acciaio nei punti più vulnerabili, come la testa o il petto. Le forze del Parlamento furono riorganizzate da Oliver Cromwell e ribattezzate "Nuovo Esercito Moderno". Esse costituirono un esercito meglio addestrato ed equipaggiato rispetto ai precedenti eserciti Parlamentari. Le forze di Cromwell erano facilmente riconoscibili dai loro elmetti della forma tutta particolare di nasca (che è poi uno strumento utilizzato per la pesca dei cinesi).

Development, creatore di UMS (Universal Military Simulator), era un entusiasta della Guerra Civile Americana, al punto di fare gite turistiche nei luoghi delle battaglie più famose. E sicuramente una delle ragioni del sempreverde successo dei giochi ambientati in epoca napoleonica risiede nel desiderio di superare in battaglia il piccolo, grande stratega.

C'è da considerare anche la rapida evoluzione dei giochi di guerra per computer, che oggi sono più attraenti ed accessibili. Resta comunque qualcosa dell'impenetrabile natura del formato tradizionale del gioco di guerra. Dopo tutto, se già è difficile muovere in modo coerente pedine di cartone su una mappa, ancora più difficile è compiere la stessa operazione su uno schermo, dove la mappa è troppo grossa per essere mostrata per intero. Fortunatamente, oggi i progettisti di wargame creano i loro giochi pensando soprattutto all'utente, con meccaniche di gioco più "digeribili".

Thornycroft ritiene che il sistema di comando in Conflict Europe è "facile da giocare. Non è necessariamente semplice, ma non occorrono due ore ogni volta per inviare gli ordini. Se il compito di tenere conto di tutte le unità può essere semplificato, allora è possibile che il gioco attragga un numero maggiore di persone". Certamente il gioco, con il suo "centro di comando" ricco di terminali, è più attraente ed accessibile di molti suoi predecessori.

Un grosso problema per Thornycroft è l'intelligenza del programma. "Un buon gioco dovrebbe giocare contro di voi seguendo schemi logici e non irrazionali". Questo non è solo valido per quei giochi in cui il computer comanda i vostri avversari, ma anche in quei casi in cui i comandanti sul campo potrebbero interpretare male i vostri ordini oppure decidere di ignorarli ed agire di testa loro. Il codice di programmazione deve essere in grado di rispondere ad ogni scelta effettuata dal giocatore umano, anche le più assurde. "Basta che qualcuno faccia qualcosa di inaspettato per mandare in crisi



Il Pentagono ha acquistato copio di UMS - e gli ST su cui tali giare - che sono impiegate dagli ufficiali di stato maggiore per i loro esercizi computerizzati. Nemmeno sfiorato dalle implicazioni morali di questo fatto, Ezra Sidi commenta: "Bah, al diavolo: lo ci guadagno o basta".

GENERALI E MAGGIORI

PSS - Ora sotto il comando della Microsoft di Robert Maxwell, la PSS è tra i pionieri dell'avvento del wargame su computer con una cronologia che spazia dagli Annali di Roma alla seconda guerra mondiale. Originariamente si basava molto sui concetti tradizionali del wargame, ma ultimamente la ditta di Coventry si è mossa verso concetti più moderni con Waterloo ed Asterix.

ARC - Anche la Atari pubblica sotto quest'etichetta alcuni giochi targati Peter Turcan per una vasta gamma di computer, come Borodino e Armado. Quest'ultimo può essere considerato un tributo alla grande battaglia navale il cui quattrocentesimo anniversario si è celebrato poco più di un anno fa.

SSI - L'americana SSI affonda le sue origini nell'alta del computer domestico. Computer Benchmark venne programmato su un home computer avuto in prestito dall'entusiasta Joel Biling. Da allora sono stati pubblicati oltre un centinaio di giochi. Questi variano da simulazioni strettamente classiche a GdR legati a Dungeons & Dragons.

SSG - Se questo nome in mente qualcosa, può darsi che dipenda dal fatto che il fondatore della ditta, Roger Keating, è un ex dipendente della SSI. La "G" di "group" scompare la "I" di "Inc." nella guerra per la quale nome appare per primo nell'elenco telefonico. Specializzata in C64 ed Apple II, la SSG pubblica wargame "da entusiasmo per entusiasti" con un ampio spettro di soggetti storico-fantastici.

Microprose Rainbow - I ragazzi in uniforme di Bill Sjaale e i zanzoni con un paio di wargame tradizionali prima di concentrarsi unicamente sulla simulazione. La sussidiaria Rainbow di Reno (dirti per UMS (vedi box), il delirante simulatore militare.

Rainbow Arts - Nonostante non sia una ditta specializzata in simulazione, detiene i diritti di Conqueror, il gioco di scontri coltizzati per ST e Amiga convertito direttamente dall'Archimedes.

Mindcape - Oltre al classico (e bellissimo) Balance of Power, la Mindcape pubblicherà presto Guns and Butter, sempre di Chris Crawford. Perché un titolo così strano? Viene da un'osservazione di Roosevelt sulla coerenza di generi alternanti in America durante la seconda guerra mondiale: "Si tratta di scegliere tra cannoni e burro". Il gioco punta la sua attenzione sugli aspetti economici della guerra.

CDS - Gli specialisti in scacchi hanno pubblicato un divertente gioco di guerra ambientato al computer: Tank Attack. Una mappa coloratissima e un gran numero di carri-mattoni di plastica alla "Risk" garantiscono un paio d'ore di divertimento per due o quattro giocatori.

la macchina". Il vantaggio del computer è che permettono di giocare campagne di proporzioni ciclopiche con un minimo di ingombro, in particolar modo quando c'è una routine di save. Niente più maralone di dieci ore che si concludono quando il vostro fratellino fa arrivare una pallanata sulle pedine del vostro esercito mentre sono sul punto di vincete!

UNA NUOVA CAMPAGNA

Altri progettisti hanno fatto un passo avanti rispetto al vecchio concetto mappa/pedine. John Lambhead ritiene che "i giocatori di wargame tradizionali non si convertono facilmente ai giochi su computer i quali, secondo me, non sono stati affrontati con la giusta ottica". Per un tipo di approccio completamente differente potete provare il suo classico gioco ad icone Fourth Protocol. Se riuscite ad andare molto avanti nel gioco, troverete che la sua struttura è naturalmente quella di un'avventura, ma la prima parte presenta moltissimi aspetti tipici dei wargame. "È un gioco in cui è fondamentale sapere sfruttare al meglio le risorse a disposizione". Sapere

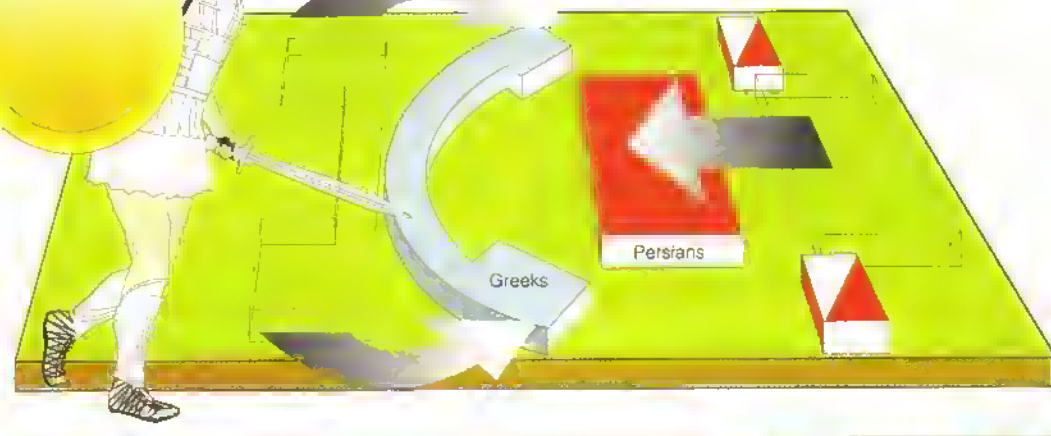
CONQUEROR

Conqueror di Jonathan Griffiths era in origine un gioco per Archimedes ma ha poco fatto la sua apparizione sul campo di battaglia a 16 bit. Il gioco tenta di mantenersi la sfida mentale propria degli scacchi corazzati senza legarsi a nessun periodo storico particolare. Inoltre, avita completamente il concetto di "turn" proprio dei wargame: offriamo all'azione di gioco continua. "Ho fatto in modo che l'azione delle singole unità venisse presa in considerazione, così che non sia possibile semicamminare sulla "retina" addosso all'altro. Ho cercato di colmare la lacuna che separa un wargame tradizionale dal concetto di "giocabilità".

Impagando un sistema simile a quello che generava i passaggi in Virus, Jonathan ha portato lo scenario di un passo in più verso l'istituzione delle armi: si rimuovono gli elementi di realismo. Questo è una battaglia di singoli carri contro singoli carri: così non dovettero preoccuparsi di cosa accade negli altri fronti di battaglia. Ciò nonostante, le caratteristiche dei carri sono state accuratamente studiate: comprese una visita al Museo del Carro Armato di Birmingham per far sì che la potenza dei cannoni e la robustezza delle armature sono rappresentate realisticamente. Il risultato dovrebbe soddisfare sia l'appassionato di wargame che il giocatore occasionale.

MARATONA

La battaglia di Maratona del 490 a.C. fu vinta dai greci più per fortuna che grazie ad attente scelte strategiche. Gli opliti (fantasia personificante armati) scesero i parafuochi e muoversi in una precisa direzione attaccando con gran forza da entrambi i lati. Nell'attacco, la parte centrale delle loro forze - che si sarebbe dovuta sopportare l'avanzata dei persiani - sedotta verso i fianchi. Questa ritirata, anche se non pianificata, permise agli opliti di colpire gli avversari alla spalle ed ai fianchi.



sfruttare al meglio le risorse e il segreto del comando, non importa se queste siano spie o battaglioni di carri.

Un programma che ha impressionato Lambhead è UMS, Ezra Sidran dice: "Credo che sia stato un grande vantaggio non avere esaminato prima altri wargame per computer. Ci ho messo quello che cercavo. Fino ad ora tutti hanno pensato al wargame secondo i vecchi schermi dei giochi da tavolo: qualcosa in due dimensioni in cui il computer fungeva da arbitro". Sidran comprese che questo significava non sfruttare al meglio le possibilità delle macchine.

L'aspetto più notevole di UMS è la rappresentazione in grafica "a fil di ferro" che vi permette di seguire i rilievi del campo di battaglia. Controllare i luoghi elevati può avere un'importanza strategica fondamentale e UMS può rappresentarli con tecniche facilmente comprensibili anche a chi non sta per laurearsi in Geologia.

Sviluppare un sistema generico con il quale è possibile ricreare una grande varietà di scontri (come in UMS) sembra una buona idea, ma Peter Turcan ha qualche dubbio. La sua idea iniziale era di utilizzare il cuore del sistema di Borodino per un'intera serie di giochi, ma la cosa non ha funzionato. "È impossibile sviluppare un sistema veramente universale, e questo perché ogni battaglia ha qualcosa che la rende unica: pensate ai laghi ghiacciati di Austerlitz. L'approccio di UMS non funziona molto, secondo me. Dovete effettuare ricerche approfondite sulla battaglia ed è impossibile implementare tutti i dettagli. Per esempio, quando i Prussiani

Vede i dugout poco distanti, e vede che galoppavano senza ordine; sapeva che non erano in grado di resistere ad un attacco; sapeva che quel momento era tutto, e se non lo avesse sfruttato non si sarebbe mai più ripresentato. Le battaglie si svolgono in modo così stimolante ed il suo cervello era così impaziente di lanciarsi in avanti che non poteva più trattenersi.

Leona Tolstoj - Guerra e Pace



Midwinter, della Microprose, è un tipico scenario di Mike Singleton che deve molto ai concetti fondamentali del wargame. La strategia del gioco riguarda la manipolazione delle risorse umane più che lo spiegamento di mezzi militari (come, per esempio, in M1 Tank Platoon).

giungono a Waterloo voi avete una terza forza al vostro fianco, ma che non ricade sotto il vostro controllo".

Anche se nulla di tutto questo è sufficiente a far venire un colpo al giocatore irrazionalista, può essere di sollievo sapere che alla australiana Strategic Studies Group preferiscono ancora il binomio mappa/pedine come approccio alla simulazione tradizionale. L'etica propria della società "wargamistica" può essere trovata nei loro programmi e nella loro rivista, Run 5.

L'editoriale del numero 12 di Run 5 contiene un grido d'aiuto: "Sembra che un gran numero di grandi catene di distribuzione del software statunitensi abbiano deciso di ridurre il numero dei titoli nei loro cataloghi. La ragione? "Evangelizzare". Ma si tratta di un'alternativa realistica o il nucleo storico dei giochi scemerà da una banda ristretta e specialistica? Sarebbe triste vedere dette come la SSG costrette a combattere una guerra d'attrito solo perché sono in grado di trattare scontri differenti dall'onnipresente Waterloo con l'accuratezza che richiedono. Nel loro catalogo potete trovare giochi che spaziano dalla guerra di Corea alla serie in tre volumi sulle battaglie della Guerra Civile Americana.

Con dieci anni di esperienza alle spalle, la SSI si trova di fronte a un problema simile ma ha deciso di affrontarlo in modo differente. Sgolate un catalogo della SSI e vi troverete a dover superare pagine e pagine di Dungeons & Dragons prima di giungere alla sezione dedicata ai giochi di guerra. proprio quei giochi sui quali la SSI ha costruito la sua reputazione. Grazie alla seduzione esercitata dai GdR su

UMS II APRE IL FUOCO

Non è vero che alla Stanley abbia comprato la Rainbow così che i suoi amici al Pentagono potessero avere gratis sconti militari o UMS. Ma non è il fatto di comprare che il classico gioco della Intergalactic sia stato una grossa attrazione, particolarmente se si considera che già in passato la Microprose si era dedicata con giochi di guerra.

L'idea di UMS venne a Sidran dieci anni fa, mentre stava lavorando come un director a Hollywood. L'opportunità di ottenere una laurea in computer grafica gli permise di apprendere le tecniche necessarie ed egli si concentrò su quegli aspetti del gioco che riguardavano la grafica "a fil di ferro", la grafica promozionale e l'intelligenza artificiale. Quest'ultima area è particolarmente importante. ISA è basata su principi euristici, il che significa che tratta con concetti generali piuttosto che con termini specifici, così che il computer possa trattare situazioni che il programmatore del gioco non avrebbe mai potuto prevedere.

Sidran afferma che egli non si è mai sentito un "innovatore". "Queste cose sono facili da fare su un computer". Risorse a produrre un'alternativa sembrava essere un'impresa difficile, ma UMS II: Nations at War sembra riuscire nell'intento di portare il concetto di gioco di guerra in una nuova dimensione. La scala è aumentata da un singolo campo di battaglia al mondo intero e, per evitare, quasi scienziato è migliore della campagna di conquista globale di Alessandro il Grande, un progetto di quattro dimensioni in cui dati sembrano un intero disco per Atan ST7.

"Una delle cose che voglio implementare nel gioco era una struttura militare di comando con la quale fosse possibile inviare comandi a vari livelli", spiega Sidran. "Se date un'occhiata ad Alessandro, vedrete cinque gruppi di truppe. A questo punto potete dividere uno dei comandanti di Alessandro o zoomare ulteriormente e diventare il comandante di una fanteria. Più zoomate, più il numero delle truppe sotto il vostro controllo si riduce".

UMS II non ha solo un "campo di battaglia" più vasto. Ci sono fattori psicologici non indifferenti da considerare. "UMS II contiene molte nuove variabili. Una è la volontà nazionale di combattere. Il gioco si svolge a livello di provincia. Più una provincia subisce perdite, più la volontà di combattere diminuisce. Fino a quando essa non può essere conquistata. I Megalotoni cominciano a scoraggiare le dita. UMS II dovrebbe essere pubblicato nei prossimi mesi.

tutti coloro finora poco interessati al wargame, la SSI può permettersi di produrre *Shiloh* a Panzer *Strika* letteralmente sulla spalla di spada a incantesimi.

Thornycroft conferma l'attrazione esercitata dalla guerra di ambientazione fantastica. Egli sta attualmente lavorando su un gioco del genere, *Battlemaster*, ma ha alcune obiezioni da fare. "Molta gente pensa che ricostruire una battaglia storica sia noioso, mentre un gioco fantasy richiama alla mente le loro esperienze arcade. Ma dovete fare estrema attenzione al modo in cui gestite il sistema magico". Si riferisce ad un complesso gioco progettato per gestire scontri tra eserciti nel mondo di *AD & D* (il *Battlesystem* N.d.R.), dove un mago di grande potenza può spazzare via interi eserciti senza difficoltà, rendendo il gioco inutile.

Come combatteranno dunque i guerrieri del futuro? Restano sul livello relativamente strategico della sfida mentale o giocheranno a giochi sempre più vicini all'esperienza diretta della guerra? Turcan ritiene che abbiamo raggiunto il confine più quanto riguarda la profondità della simulazione, "È impossibile avvicinarsi ulteriormente alla azione causale da una vera guerra, tranne nel caso in cui siano coinvolte

... sollevò le sopracciglia e chiese:
"È forse un libro antimilitarista?"

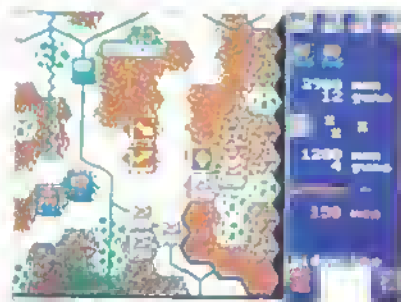
"Sì," rispose "Penso di sì"

"Sai cosa dico alla gente quando scopro che stanno scrivendo libri antimilitaristi?"

"No, Harrison Starr. Cosa dici?"

"Dico, Perché non scrivete piuttosto un libro antighiacciai?"

Kurt Vonnegut - *Mattatoio 5*



della persona, reali o generata dal computer: se ottenuta delle relazioni simulate e vi si chiedi di indagare un rapporto partendo da esse, per esempio. La tendenza attuale si dirige anche in questa direzione, ma non molto rapidamente. Il problema risiede nell'hardware: né la potenza dei computer né la loro risoluzione grafica sono oggi sufficienti".

Ma più una simulazione diventa accurata, più tende a perdere la sua natura di "gioco", perché la sua natura acquisita aspetti sempre più "realistici" continua Pater "... a forse la cosa non è poi tanto un male. Considerando che oggi le superpotenze si preparano alla guerra vera giocando esercizi militari con l'aiuto del computer, ottimi al livello tattico ma carenti della sensazione che si prova quando si manda un ragazzo di 19 anni contro un nido di mitragliatrici, un livello di dettaglio ancora più "accurato" sarebbe un'ottima cosa".

SANGUE E BUDELLA?

Pater Turcan è uno dei tanti che negano che nei wargame vi sia una componente militaristica. "Un buon wargame rimuove il terrore ed il sangue, lasciando lo spirito di competizione che pone un uomo di fronte ad un altro (o a una macchina). La scala di ogni unità aiuta a rendere il combattimento impersonale. Steve Thornycroft racconta un gioco di nome *Firepower*, che era basato sul combattimento uomo contro uomo. "Era nauseante. Vedevi un mucchio di gente morire o saltare in aria".

"Preferisco giocare ad un livello più alto", continua. "È la stessa cosa, ma non c'è la componente emotiva. Decidere la moralità della cosa è un fatto puramente personale. In ogni caso, non è qualcosa da glorificare - in guerra la gente muore realmente". Ezra Sidran riconosce che un terzo degli utenti di UMS sono pacifisti. "È un wargame fortemente astratto, al di fuori del tempo. Un po' come gli scacchi".

Così, non vi è nulla di male nell'essere un generale se non dimenticate che il gioco è una sfida mentale e non state mandando nessuno a morire. Anzi, è possibile che l'esperienza vi faccia comprendere la futilità della guerra una volta che vi rendete conto dell'inevitabilità della perdita di vite umane. Dello stesso, occorre sottolineare come il confine tra esercizio mentale e sete di sangue sia, nel caso del wargame, quantomeno difficile da tracciare.

"... Ed i gentiluomini d'Inghilterra, ch'ora dormono
Si scopriranno maledetti a non essere qui, ora;
E si vergogneranno profondamente quando sentiranno
qualcuno raccontare
Del giorno che combatté con
noi il giorno di S. Crispino.

Enrico V mentre ridisegna le sue truppe:
Shakespeare - *Enrico V*

SCENARI PER UMS

Non sottovalutate il valore della "U" in UMS. Il gioco è universale perché i dati sulle singole battaglie possono essere caricati indipendentemente, per mettendo di creare qualunque scontro storico, dalla guerra di Troia al Vietnam. Oltre ai due dischi di scenari pubblicati dalla Randori ci sono letteralmente migliaia di scenari disponibili - dalla rivolta degli Zuki a Göttsch contro Napoleone - basta cercare tra i PD dei bulletin board.

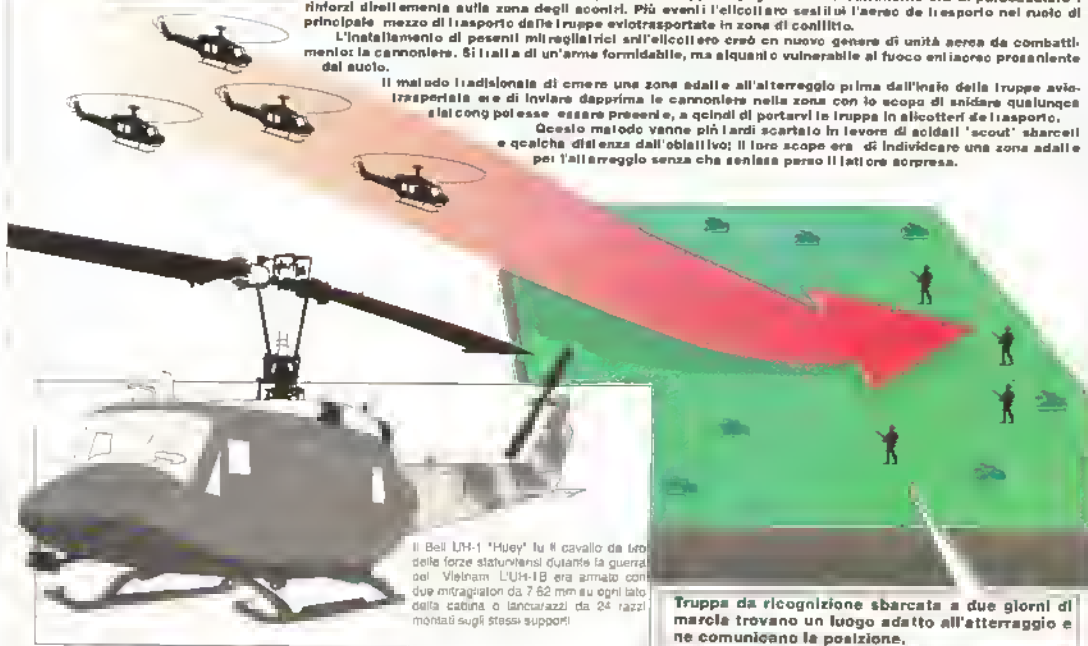
VIETNAM

Durante la prima parte dell'intervento americano nel conflitto del Vietnam, nel ruolo di "consigliere" si scoprì che in modo efficace di rinforzare i reggimenti di truppe impegnati in combattimento era di paracadutare i rinforzi direttamente sulla zona degli scontri. Più eventi l'elicottero assalì l'aereo da trasporto nel ruolo di principale mezzo di trasporto delle truppe eviotrasportate in zona di conflitto.

L'installazione di pesanti mitragliatrici sull'elicottero creò un nuovo genere di unità aerea da combattimento: la cannoniera. Si trattava di un'arma formidabile, ma alcuni lo vulnerabile al fuoco anti aereo pesante dal suolo.

Il metodo tradizionale di emere una zona adatte all'atterraggio prima dell'insediamento delle truppe aviotrasportate era di inviare dapprima le cannoniere nella zona con lo scopo di snidare qualunque siasi con potesse essere presente, e a quindi di portarvi le truppe in elicottero di trasporto.

Questo metodo venne più tardi scartato in favore di soldati "scout" sbarcati a qualche distanza dall'obiettivo; il loro scopo era di individuare una zona adatta per l'atterraggio senza che venisse perso il fattore sorpresa.



Il Bell UH-1 "Huey" fu il cavallo di ferro delle forze statunitensi durante la guerra del Vietnam. L'UH-1B era armato con due mitragliatrici da 7,62 mm su ogni lato della cabina o lanciagranate da 24 razzi montati sugli stessi supporti.

Truppa da ricognizione sbarcata a due giorni di marcia trovano un luogo adatto all'atterraggio e ne comunicano la posizione.

BATTAGLIE CHE DOVETE COMBATTERE

Ci sono cose peggiori che farsi coinvolgere da UMS, nonostante la prossima pubblicazione di UMS II può essere causa di ansietà. UMS costa L. 49.000 per ST, PC e Amiga a naturalmanà avete a vostra disposizione l'opzione degli scenari addizionali.

Un gioco dallo spirito più convenzionale è *Austerlitz*, dalla PSS (Mirrorsoft, L. 49.000 per ST, Amiga e PC). Oppure potete puntare a una moderna presentazione del vecchio stile di gioco con *Conflict Europe* (idem come sopra).

Halls of Montezuma è un altro classico della SSG ad è pubblicato dalla EA (a importarlo in questi lidi dalla C.T.O. a L. 59.000 per C64/disco). È in arrivo tra poco una versione per Amiga.

Fira Bngade è un altro titolo australiano al quale vale la pena di dare un'occhiata, e la US Gold importa molti ottimi titoli dalla SSI per 8-bit, tra cui *Panzer Strike* e *Shiloh*.

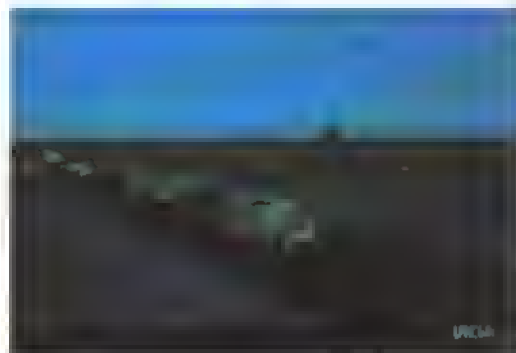
ALTRI BERSAGLI

Ci sono altri modi di fare la guerra oltre quello classico di comandare eserciti sul campo di battaglia. Si può dire che un gioco come *Commando*, della Elite, sia un wargame. Ma questo vuol dire tirare la definizione di wargame per i capelli. Togliete la grafica che raffigura un campo di battaglia a sostituirlo con qualsiasi altra cosa, cowboy, marines spaziali o conigli: il gioco non cambia. Il puro sparatutto è troppo lontano dalla filosofia dei wargame per appartenere alla categoria.

Un passo nella direzione giusta è un gioco come *Airborne Ranger*, della Microprose che combina le emozioni in tempo reale di un arcade con una giusta dose di realismo. Il protagonista non è uno spirito con un fol numero di vite, ma un soldato impegnato in una missione oltre le linee nemiche.

Un simile elemento di strategia è appena entrato nella simulazioni prodotte dalla ditta. Saper volare su un F15 ad abbattere qualche anonimo jet avversario non basta più. Oggi ogni scontro aereo viene effettuato per ragioni tattiche ben precise ed è vostro compito pianificare una missione e di portarla a termine dal momento del decollo a quello dell'atterraggio. Per sopravvivere nel recante *M1 Tank Platoon* dovete saper usare la lasia oltre che il cannone.

Un altro titolo interessante è *Lost Patrol* della Ocean, un gioco ambientato in



M1 Tank Platoon della Microprose ha una notevole componente strategica derivata dal tradizionale gioco di guerra. Avete a disposizione una mappa tridimensionale, opzioni per varie missioni e un manuale dettagliatissimo. Programmi così specializzati sono uno dei possibili futuri dei wargame su computer.

Vietnam sullo stile dei giochi Cinamaware. Ian Darling, il progettista, ha passato mesi e mesi ad affettuare ricerche accurate, avvalendosi perfino di manuali di addestramento originali, così da permettere al giocatore di partecipare ad un'esperienza il più possibile vicina a quella delle truppe che hanno combattuto nella sanguinosa guerra reale. Ian ha letto così tanti testi sulla guerra in Vietnam e sulla sua brutalità che ad un certo punto ha iniziato a chiedersi se il soggetto fosse moralmente accettabile per un gioco.

Ian ha quindi pensato di aggiungere una nuova dimensione all'abilità manuale necessaria per abbattere una santipella a mani nude o attraversare un campo minato con solo il vostro coltello per sondare il terreno. In alcuni punti il gioco vi chiede di prendere delle decisioni niente affatto facili: Quali dei vostri uomini possono essere sacrificati? E come interrogherete gli abitanti del villaggio per scoprire se sono Vietcong? Con gentilezza oppure facendo uso di quella forza che nella realtà finì per indignare il mondo? Finalmente anche gli appassionati di giochi di guerra dovranno confrontarsi con seri problemi morali.



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000

Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000

importazione diretta PC XT e AT

IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

HARLEY-DAVIDSON: THE ROAD TO STURGIS

Ti senti in paradiso quando sei alla guida della tua 1340 c.c.

Partirai per il più pericoloso rally del Sud Dakota - se ci arriverai in tempo. Tattiche di gara errate potrebbero farti mangiare la polvere anziché gustare il piacere della gloria.

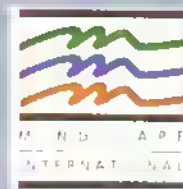
Dovrai destreggiarti attraverso 5 livelli di difficoltà differenti. La grafica è stupenda e gli effetti sonori faranno incollerire perfino il più cordiale dei tuoi vicini!

Allora, monta in sella e sfreccia veloce lungo le strade accidentate del Dakota!

Disponibile per IBM PC & Compatibili

In arrivo per Amiga e Atari ST

LEADER
DIGITAL PUBLICATIONS



M I N D S C A P E

For further information on Mindscape products and your local Dealer, contact:
Mindscape International Limited, PO Box 1019, Lewes, East Sussex BN8 4DW. Tel. (044 486) 545/547.

PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione. Dal prossimo numero entrerà negli anni '90. Ecco un'anticipazione...

A K Sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo - ma una vera e propria esperienza ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi all'istante le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inseriremo commenti più completi e approfonditi (che hanno già fatto la loro comparsa in alcune recensioni di questo mese) che saggiamente ciascun stadio della "vita" del gioco.

La curva è divisa in sei sezioni indicanti il livello di adrenalina che nasce a scatenarsi nel giocatore dopo un minuto, un'ora, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante).

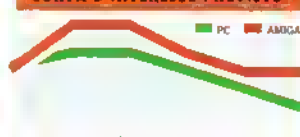
Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse si significa che il gioco è l'antidoto da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini. Tanto è probabile che non lo guarderete per più di un minuto, dopo di che si metteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono darvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco probabilmente non immediatamente giocabile - non è raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' sbiadita finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un'arte in se stessa. Ma una volta che avete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate Mutant Bunchy Fish & Chips o Con quorum - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensito in questo numero.

CURVA D'INTERESSE PREVISTO



Lo spazio dedicato al commento alla CIP verrà allargato (già è stato fatto in alcune recensioni di questo mese), così da aver più spazio per darvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi così quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no. La nuova curva PIC vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

Potete giocare l'ultimo gioco della Infogrames su computer o nella versione da tavolo.

La recensione di Full Metal Planète per Amiga è a pagina 39

IL DIRITTO ALL'OZIO

Le nuove versioni sono dedicate al PC e al MAC. Tre pagine di giochi per sfruttare, finalmente, le repressive capacità "giocose" del computer più utilizzati per il lavoro e gli affari - tutto a partire da pagina 61.

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP

Questo diagramma esclusivo in grafica grafica il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? Le curve e accompagnate da un commento che spiega il perché delle sue forme.

GRAFICA

Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sonori. È specifica per ciascuna versione: quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per PC avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO

Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi in macchine limitate come lo Spectrum o il PS. Il nostro audio aggettivo NDR confonde solo parte della confusione della

presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE OI

QI sta per Quotiente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortissimi se prendono bene, mentre Balance of Power si merita un bel 9. Anche i giochi di strategia come Kor e Boulderdash avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi di esplorazione poiché non necessitano di alcun processo deduttivo. Mentre giochi di piattaforme come Nebulus necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO

Questo è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come Arkland e Phynx Shark richiedono un virtuosismo zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere di vertice o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO

Non cade dal cielo e direttamente controllato all'area demistata dalla Curva d'Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere lungo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che si giudicano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spesso che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 la "zona di confusione", un gioco con questo voto è un buon gioco se vi piace il genere.

500-599 gioco che ha qual che qualità, ma chiaramente anche del problema evidente.

400-499 problemi di giocabilità e di tempi di animazione: lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui è dove si fanno le cose più brutte e di gioco ci pensa poco.

100-199 un gioco per lo Z801 che gira su Amiga sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE

Questo voto misura la completezza di un'conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori si sono riusciti a riprodurre il gioco originale, dalle limitazioni del computer su cui gira.

RISQUADRI VERSIONI

Queste copiamo informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà tralasciata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO

Caduna recensione è a colori perché almeno le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermate di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIAGNOSI E ANNOTAZIONI

Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose scrivendo. Con le diagnosi e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE

Comune le informazioni sui prezzi e sulle date di uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI

Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile: due redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei migliori che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi.

Diella redazione di K fanno parte: Riccardo Ribini, Alberto Rossetto, Daniele Lameri, RHR, Marco Del Vecchio, i redattori delle riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! e Fabio Rossi ex campione, ex playtester, ex programmatore, ex Zzap!, ex TGM e neo-K.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. li abbiamo valutati fino in fondo o ora potete farlo anche voi.

PROVE SU SCHERMO

CONQUEROR

La versione originale di *Conqueror* per Archimedes fu un modello per molte simulazioni militari dello stesso tipo. Ora, dopo un anno e mezzo, la RAINBOW ARTS ha pubblicato le versioni per Atari ST e Amiga. Indossiamo i nostri cappelli da Napoleone e vediamo come è andata.

Gli ultimi mesi hanno visto la pubblicazione di tre notevoli simulazioni di scontri corazzati: *Omega della Orgin*, *M1 Tank Platoon* della Microprose ed ora *Conqueror* della Rainbow Arts. Mentre è graficamente rotante come siano tutti prodotti di ottima qualità, è anche interessante sottolineare come differiscano nella loro struttura.

Omega non è eccezionale nella sua veste grafica, ma la possibilità di programmare l'intelligenza artificiale di un carro armato soddisfa le esigenze dei giocatori più "tecnici". *M1 Tank Platoon* d'altro canto appartiene a quella categoria di simulatori ultra accurati per i quali è rinomata la Microprose. L'attenzione per i dettagli e la cura grafica sono caratteristiche proprie di tutti i prodotti che questa ditta ha pubblicato fino ad ora.

Conqueror offre un approccio completamente differente, pur continuando ad essere una simulazione tecnicamente accurata. Si rivela molto più accessibile al "grosso" dei giocatori rispetto alle altre due simulazioni. Il merito di ciò è in parte dovuto al sistema grafico di David Braben già sperimentato in *Zarch*, che permette di generare il campo

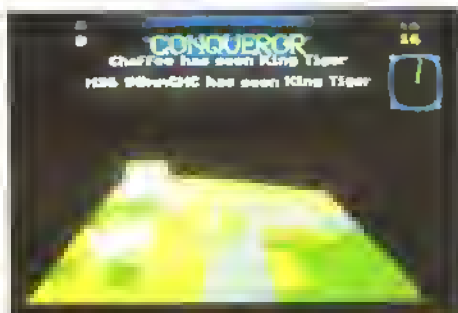
di battaglia e gli oggetti in 3D. Il sistema impiega una struttura di base a cubi su cui viene impiegata una grafica a vettori per disegnare gli elementi del paesaggio come alberi, case e carri armati. Il risultato è una rappresentazione realistica del territorio, con carri armati che scompaiono dietro a casette o guardano sobbalzando piccoli torrentelli.

Ci sono tre diversi giochi a disposizione, ognuno con dieci livelli di difficoltà ed ambientato in uno scenario ispirato alla seconda guerra mondiale. I giochi sono "Arcade", "Attrition" (attirio) e "Strategy" (strategia). Il gioco Arcade vi permette di iniziare a giocare senza troppe difficoltà. L'obiettivo è semplicemente di resistere il più possibile comandando un singolo carro contro gli avversari guidati dal computer.

Questo gioco è molto utile per allenarsi nel controllo diretto del carro, un'operazione non semplice da eseguire. All'inizio del gioco potete comandare il mezzo tramite la tastiera, e questa è l'opzione migliore se avete a disposizione un solo joystick. La disposizione dei tasti è molto buona e potete facilmente inviare i vari comandi senza annasparsi qua e là. Un controllo opzionale della torretta tramite mouse permette a due giocatori di cimentarsi insieme, con uno nel ruolo di guidatore ed un altro in quello di cannoniere.

Se giocate da soli potete optare per un guidatore o un cannoniere compulsenzati: questo vi permette di concentrarvi su un solo aspetto del gioco, mentre l'altro viene gestito dalla macchina. È gratificante vedere che sia stata inserita un'opportunità di questo tipo, ma dopo poche partite diventa frustrante dover impiegare ogni combinazione di mouse/joystick che vi possa venire in mente per riuscire a controllare il carro. L'opzione migliore è quella che richiede l'impiego di due joystick, uno per ogni cingolo. In questo modo il sistema di controllo diventa molto si-

mile a quello del vecchio *Battlezone* della Atari (oltre che a quello di un vero carro armato). I movimenti laterali del joystick controllano la rotazione della torretta, ed è quindi possibile controllare il

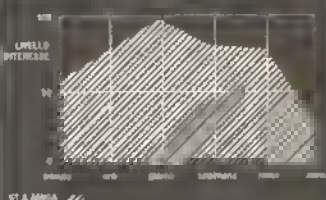


Muovendosi con cautela attraverso alcuni attraenti edifici mentre si attendono rapporti dalle altre vostre unità.

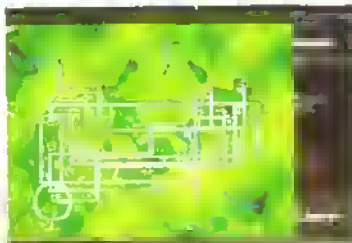
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO

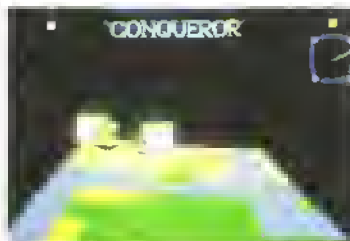
CURVA INTERESSE PREVISTO



Probabilmente questo programma non scatenerà un grande interesse iniziale, a meno che non siate degli appassionati di simulazioni o di carri armati. Una volta entrati nel gioco, comunque, verrete catturati dal suo aspetto e dalle caratteristiche. Il divertimento vero comincia quando vi siete abituati ai comandi del gioco. È probabile che il vostro interesse cresca mano a mano che fate progressi, scoprendo solo dopo averlo giocato a lungo.



La mappa dal gioco strategico indica chiaramente l'area che dovete calcolare e tenere.



Pattugliate una zona bersaglio cetturale. Il numero in alto a destra mostra i secondi dovuti resistere ancora per vincere il gioco.

carro senza mai staccare le mani dai comandi.

Una volta che vi sarete impadroniti delle munitive di base, è ora di passare al livello 'Attrito'. In questa modalità avete una selezione base di carri armati che comprende due mezzi leggeri, due medi di tipo differente ed uno pesante. L'obiettivo è di eliminare completamente gli avversari.

Oltre che ad avere controllo diretto di uno dei carri, potete comandare gli altri richiamando la mappa e muovendo il cursore sulla destinazione desiderata. In questa fase è anche possibile tra-

VERSIONE AMIGA

Il gioco si apre con una schermata accompagnata da una caratteristica colonna sonora. Alla Rainbow Arts hanno fatto un ottimo lavoro nel riuscire a "pressare" nell'ostile architettura dell'Amiga un sistema grafico originariamente progettato per girare su un processore ultraveloce RISC. Ascoltato anche il sonoro, non ci sono dubbi che questa versione è superiore.

GRAFICA 9 FATTORE QI 6

AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 925

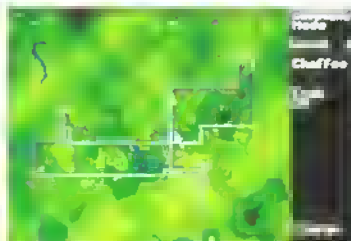
VERSIONE ATARI ST

Sul fronte grafico c'è poca differenza tra questa versione e quella Amiga. Il sonoro è però di qualità inferiore e poco convincente. Dove l'ST riesce a fare punti è nella velocità: l'Amiga non può impiegare il suo hardware grafico nel caso di grafica in 3D, e quindi l'ST ha in questo campo un leggero vantaggio.

GRAFICA 9 FATTORE QI 6

AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 920



La mappa mostra le caratteristiche del paesaggio, mentre i puntini gialli a magenta indicano i carri dei due schieramenti.

grande gioia di tutti.

Conqueror è certamente un prodotto notevole. Lo consiglio caldamente agli amanti delle simulazioni. Se siete interessati ad avvicinarvi a questo genere di giochi, la sua immediatezza lo rende un prodotto più che consigliabile; se siete dei fanatici dal grilletto facile, però, non c'è molto nel gioco che vi riuscirà ad attrarre.



Il 'paio di carri' mostra i veicoli in vostro possesso, mentre gli altri sono disponibili solo se avete crediti e sufficienza.

sferire il controllo manuale ad un altro mezzo.

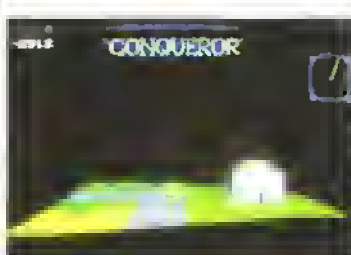
Quando vi sentite pronti a menare veramente le mani, il gioco strategico e quello che fa per voi. Questo è simile al gioco d'attacco, ma gli obiettivi possibili sono due: eliminare completamente il nemico o mantenere il controllo di un'area per un minuto. Il secondo è più facile da dire che da realizzare, dato che l'area da difendere è molto vasta ed è difficile impedire ai mezzi avversari di en-

trarci.

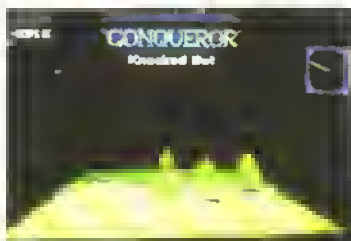
L'altra differenza tra 'Attrition' e 'Strategy' è la possibilità di acquistare e vendere componenti della vostra armata per ottenere l'esatta distribuzione di carri leggeri e pesanti di cui avete bisogno. Ci sono inoltre opzioni che coinvolgono aerei da ricognizione e fuoco di artiglieria strategico indirizzato verso aree ad alta concentrazione di nemici. Queste opzioni aggiungono naturalmente profondità e

complessità al gioco.

Conqueror contiene degli 'abbellimenti' molto graziosi, anche se poco inerenti al gioco, come immagini tridimensionali dei carri che ruotano su se stesse o la possibilità di richiamare in ogni momento una pagina di statistiche. Il gioco comprende carri russi, tedeschi ed americani con i secondi che combattono contro le altre due nazioni. È possibile scegliere con chi schierarsi, e questo con-

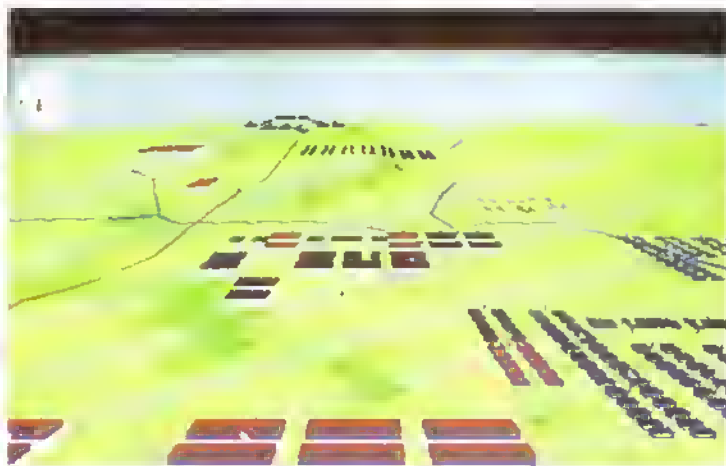


L'influenza di Zarch è piuttosto ovvia - notate i graziosi edifici che sono stati aggiunti.



'Impalato' durante il gioco arcade. Ed il radar mostra che gli avversari sono già fuggiti.

K-VOTO
925



Nel pannello dell'imperatore Napoleone è giunto il momento di inviare i primi ordini. Davanti a voi potete vedere alcune unità del vostro esercito che fronteggiano i nemici schierati sulle alture di Pratzen.

AUSTERLITZ

LA PSS sta attualmente cavalcando un successo quasi inaspettato seguito alla pubblicazione dell'acclamato Waterloo. Oltre alla spasmodica accuratezza storica il gioco vanta una qualità grafica prima ignota al mondo dei wargame, ed il sistema di ordini rievoleggiava con quello di un adventure, con un parser competente che "digeriva" interi paragrafi di comandi invariati per mezzo della tastiera.

Tra Waterloo ed Austerlitz il programmatore ha creato anche Armada e Borodino. Nonostante graficamente simili a Waterloo, questa loro caratteristica non ha preoccupato il pubblico degli appassionati, il quale è fin troppo felice dell'ondata di giochi in nuovo stile.

Austerlitz segue in gran parte lo stesso corso. La grafica è nello stesso stile dei suoi confratelli e, nonostante il sistema di comandi sia differente, la struttura del gioco rimane la stessa. Due cose buone sono migliori di una, ma troppe cose buone tutte uguali presto cominciano a stancare.

Ambientato in Moldavia agli inizi del diciannovesimo secolo, Austerlitz ricrea la più grande battaglia di

La PSS/Mirrorsoft ha piani di conquista... ma si ripeterà la storia?

Napoleone contro l'esercito Austro-Russo. Naturalmente avete la possibilità di decidere da che parte schierarvi.

All'inizio del gioco sono evidenziate molte delle opzioni standard - tranne per una possibilità che vi permette di cambiare gli ordini iniziali di ciascun esercito. In questo modo potete iniziare con una rapida avanzata delle forze russe verso un esercito francese pronto ad arrendersi.

Nel gioco vi trovate in vetta alla struttura di comando. I vostri ordini vengono passati ai generali di divisione, i quali li inviano ai rispettivi plotoni. La faccenda sembra complessa, come in effetti è. Prima che gli ordini raggiungano le unità ai quali sono diretti occorre diverso tempo e questo è storicamente comprensibile, se considerate che i walkie-talkie saranno inventati quasi centotrent'anni dopo. Se la cosa è frustrante mentre una vostra divisione viene martellata dal nemico, questo sistema permette anche di vanlarvi per il perfetto lèmpismo di una canca di cavalleria.

Se non siete abituati a questo sistema, il modo in cui i comandi vengono inviati può apparire particolarmente frustrante. Ordini come "Bessieres, fatevi appoggiare da Bernadotte e l'ormai un perimetro di intenso intorno a Kobelnitz" danno adito a più di un'espressione perplessa.

Nonostante gli appariscenti "extra", Austerlitz mantiene la struttura dei wargame tradizionali, e la cosa è stata per me una sorpresa: il gioco sembrava promettere grande veste grafica ma nessuna giocabilità.

L'attenzione per i dettagli è eccellente. Il manuale contiene una completa descrizione degli eventi che portarono alla battaglia, la cronaca dello svolgimento della battaglia reale e notizie sugli avvenimenti successivi ad essa. Tutto ciò è estremamente utile per

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



La prima prova impegnativa è distreggiarsi nel manuale di regole ed imparare i fondamenti del sistema di controllo. Fatto questo potete sperimentare i vari comandi, così da abituarvi ad utilizzare al meglio il sistema di gioco. Una volta superata la difficile parte di apprendimento, Austerlitz garantisce una sfida continua e coinvolgente. La possibilità di cambiare gli ordini di partenza permette di giocare ogni volta uno scenario diverso, con diverso sfide o problemi.

Sulle lunga distanza il sistema di gioco mostra però la corda, e questa è la limitazione che affossa Austerlitz una volta che il gioco è stato completamente padroneggiato.

VERSIONE PC

La veste grafica è eccellente, specialmente per un wargame. Manca il sonoro, ma non è un problema.

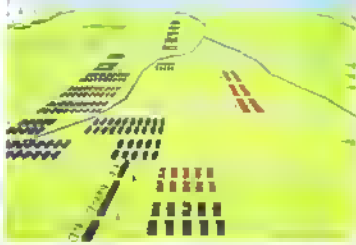
Austerlitz è interessante e coinvolgente e vi farà lavorare di carta e matita per pianificare le mosse, dato che il cervello deve svolgere un mucchio di lavoro se vuole tenere traccia di quello che succede. Tre dischi pieni di ottima grafica, con la necessità di scambiarsi i dischi al minimo ed un'animazione molto fluida sono tutti pregi del gioco.

GRAFICA 7 FATTORE OI 8
AUDIO N/D FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 732

pianificare il modo migliore per non prenderle. La cura con cui anche i dettagli vengono presentati e la possibilità di studiare le fasi della vera battaglia aiuta a creare l'atmosfera. Potete decidere di impiegare la stessa strategia di Napoleone oppure provare un approccio completamente differente.

Nonostante tutte queste qualità, c'è un deterrente al valore complessivo di Austerlitz, ed è la sua somiglianza con i suoi tre predecessori. Una volta che avete giocato ad uno di essi vi siete fatti una buona idea di come saranno gli altri. Un'opzione che permettesse di variare a piacimento i parametri della battaglia avrebbe rappresentato un buon modo di ovviare a questo problema, ed è un peccato che questa possibilità non sia stata considerata.

Concludendo, non intendo che questo stile di wargame avrà il successo duraturo tipico della popolare serie della SSG. È un titolo raccomandabile se non avete mai giocato a un gioco di guerra, ma se possedete già uno degli altri programmi della serie probabilmente esistono modi migliori di investire il vostro denaro.



Uno sguardo alle vostre truppe pronte per la battaglia.

RED LIGHTNING

La SSI dà un calcio alla perestrojka



Prime ore di guerra: quanto resisteranno le guarnigioni alleate a Berlino?

I TEMPI dorati della Glasnost e di Gorbys sono lontani. Reparti corazzati e meccanizzati dell'Armata Rossa sono entrati in Germania Occidentale. L'alleanza NATO è chiamata alla prova più dura mentre le aviazioni iniziano la battaglia per la superiorità aerea e sotto i cieli grigi della Norvegia e del Nord Atlantico uomini e mezzi combattono per mantenere o tagliare le linee di rifornimento che garantiscono un costante afflusso di rinforzi all'Europa minacciata.

Bird! Meno male che nella realtà le cose sembrano mettersi diversamente, vero ragazzi? Per chi ancora si chiede cosa sarebbe potuto succedere nel caso che le previsioni più ciniche dei cosiddetti "Intelligence" si fossero realizzate arriva Red Lightning, della SSI: un wargame a livello operativo che ipotizza un attacco su vasta scala lanciato dal Patto di Varsavia contro l'Europa centro-settentrionale nei primi anni novanta. Il sistema di gioco si avvale della classica mappa divisa in esagoni sulla quale si spostano le unità delle nazioni in conflitto. Ogni esagono rappresenta 25km, ogni unità una divisione o brigata ed ogni turno dodici ore di tempo reale.

La complessità del gioco varia secondo le opzioni scelte, ma è comunque sempre molto alta. Il giocatore può affrontare il computer o un amico, e nel primo caso può decidere se giocare per la NATO o per l'URSS. Le opzioni più importanti riguardano l'impiego di armi chimiche, il livello di complessità della guerra aerea (astratto tattico, con la possibilità nel secondo caso di assegnare gli aerei a disposizione a missioni di superiorità aerea, appoggio tattico, attacco al suolo o ricognizione), l'impiego di operazioni speciali, il controllo della guerra in zone lontane dal teatro principale (Islanda, Norvegia e Nord Atlantico) e, importantissima, la possibilità di giocare con la nebbia di guerra. Se viene utilizzata quest'ultima

opzione, sulla mappa sono mostrate solo le unità avversarie avvistate tramite ricognizione, aggiungendo un realistico elemento di incertezza alla battaglia.

L'uso del computer permette di introdurre nel gioco elementi che in un normale wargame da tavolo sarebbero troppo complessi o lunghi da gestire: ricognizione da satelliti, effetto delle condizioni atmosferiche sulle armi chimiche e sulle operazioni aeree, calcolo delle linee di rifornimento, dislocamento delle singole unità all'interno di una divisione (una divisione corazzata tedesca, per esempio, è formata da due reggimenti corazzati, uno di fanteria meccanizzata ed un gruppo di assalti divisionali, ognuno di questi reparti può essere posto in prima linea, in riserva oppure nelle retrovie a riposare) e calcolo del morale delle truppe in lotta sono tutti fattori presenti nel gioco e che non possono essere sottovalutati. Tre scene in rappresentano tre diversi livelli di preparazione al momento del conflitto, già analizzando la flessibilità al gioco.

Come già detto, Red Lightning è un wargame molto complesso, capace di soddisfare appieno l'appassionato ma totalmente inadatto a un principiante o ad un giocatore poco interessato ai giochi di strategia. Una partita normale dura da venti a sessanta turni, secondo lo scenario scelto, e per portare a termine un turno occorrono circa cinquantamila anni! L'aspetto strategico del gioco è ottimo, e ne è la prova il fatto che è possibile applicare con successo le strategie di "difesa in profondità" e "attacco continuo ad ondate" tipiche dei due contendenti. La valutazione dei sistemi d'arma e delle capacità dei mezzi impiegati rispecchia le opinioni più diffuse negli ambienti militari. I difetti principali risiedono nello scarso controllo delle operazioni aeree di attacco al suolo (con il computer che decide al posto del giocato-

re quali unità attaccare) e in una certa macchiniosità nello spostamento e dislocamento delle unità che è la causa principale della durata di un turno di gioco. Per gli appassionati sarà inte-

ressante sapere che il programma ha molte somiglianze con la serie di wargame tradizionali Third World War della ditta statunitense GDW.

Il massiccio lavoro di ricerca e la cura per i particolari fanno di Red Lightning uno dei migliori wargame finora prodotti dalla SSI: una scelta coraggiosa di un prodotto di qualità destinato ad una piccola porzione di pubblico. In effetti, anche un wargamista esperto può trovarsi in difficoltà senza una conoscenza dettagliata dei mezzi e delle caratteristiche della guerra moderna. Forse l'attuale clima politico non è il più adatto a pubblicizzare un simile gioco, ma personalmente non la ritengo certo una sfortuna.

**K-VOTO
900**

VERSIONE AMIGA

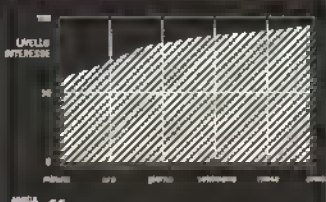
Una lotta mentale contro il computer o contro un amico-nemico. Ogni mossa conta, ogni decisione può essere fatale. Come impiegare al meglio gli stormi di F16 a disposizione? Quanto influirà il maltempo sulle armi chimiche? Resisteranno i reparti in Norvegia? Se invece dell'insignificante Europa prelevate salverete un'intera galassia premendo freneticamente il pulsante del joystick, forse è meglio che vi rivolgiatelo altrove.

GRAFICA 6 FATTORE Q1 9
AUGURIO N/A FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 900

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L69000d	USCITA
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Difficile da digerire, e la cosa vi causerà un po' di sonnolenza. Se tenete duro allora forse siete tra quelli che lo giocheranno a lungo.

STELLAR CRUSADE

La SSI si tuffa nel futuro!

CHIUNQUE tra voi abbia mai organizzato una crociata galattica sa di che complessa operazione si tratti. Non basta ammassare una robusta flotta di astronavi intorno al pianeta più vicino e quindi partire tutti entusiasticamente alla conquista dell'Universo. I fattori in gioco sono complessi e molteplici, ed economia e politica possono influire sulla vittoria finale talvolta più delle singole battaglie. Se l'immane compito non vi spaventa, allora siete la persona adatta per giocare a Stellar Crusade della SSI.

Nel lontano anno "ennemila" i trannici capi della Sacra Repubblica Popolare, svegliandosi un mattino, scoprono che la missione che gli dei hanno affidato loro è di diffondere il Verbo (leggì: conquistare) in un piccolo ammasso di stelle ricche di risorse. Sulla loro strada, però, ci sono i "demoniaci" mondi della Lega.

Stellar Crusade è un gioco estremamente lungo e complesso. Tutti gli elementi di una guerra spaziale su vasta scala sono rappresentati con una spasmodica attenzione per i dettagli.

Le flotte sono organizzate in "task force" con compiti tattici e strategici. Le navi sono identificate dalla loro classe, che è indice della capacità del vascello. Ogni nave è infatti costruita assemblando compartimenti modulari; ogni compartimento contiene un'arma, un sensore, una sfera o altro. Un'incrociatore da battaglia avrà così parecchie armi offensive e difensive, e sarà costoso da costruire, mentre una nave da ricognizione sarà più economica, con qualche arma leggera e diversi sensori. Nuove classi di navi possono essere progettate e costruite nel corso del gioco.

Il combattimento si svolge in modo astratto, con il computer che compara le abilità delle lotte contrastanti e comunica il risultato dello



Stellar Crusade: uno dei più grandi campi di battaglia mai visti in un wargame

scontro. Per conquistare un pianeta non basta controllare lo spazio intorno ad esso: occorre sbarcare le unità dell'esercito trasportate a bordo dei vascelli d'assalto e combattere con le guarnigioni nemiche. Le unità di terra sono di quattro tipi (Milizia, Fanteria Leggera, Fanteria Pesante e Corpi Speciali) e si assemblano reclutando la popolazione inoperosa dei pianeti conquistati.

Esplorazione, riparazioni, caratteristiche socio-tecnologico-politico-economico-ambientali dei pianeti, operazioni speciali, "nebbia di guerra" e una mezza dozzina di possibili scenari sono solo alcune delle caratteristiche che fanno di *Stellar Crusade* uno dei giochi più complessi mai prodotti dalla SSI. Un osso duro da rodere anche per i giocatori più esperti.

Nonostante l'attenzione per i dettagli sia ammirabile - ma questo è tipico dei giochi di questa ditta - c'è da chiedersi lo scopo di una simulazione così accurata e scarsamente giocabile (se non dall'appassionato ad oltranza) di un argomento poco vicino all'esperienza quotidiana come quello fantascientifico. Forse un gioco più semplice e vicino ad un modello di guerra nello spazio alla "Guerre Stellari" sarebbe stato più "amichevole" rispetto alla lodezza quasi "asimoviana" di *Stellar Crusade*. Si tratta comunque di una simulazione di tutto rispetto consigliata esclusivamente agli appas-

sionati di fantascienza pura con un gusto per il wargame. Qualcuno certamente lo troverà splendido. Gli altri faranno forse meglio a dedicarsi a *Starflight* o a *Balance of Power*.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L79000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
ATARI ST	L79000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

La grafica è essenziale in ogni momento del gioco. I sonori è assente, ma effettivamente nel vuoto spaziale non si sente assolutamente nulla, come tanti si ostinano a non ricordare. *Stellar Crusade* è un gioco di complessità estrema con troppi fattori da considerare contemporaneamente perché il giocatore riesca ad avere un'idea organica di quanto sta accadendo, e con un'interfaccia utente poco amichevole che dilata i già lunghi tempi di gioco.

GRAFICA 6 **FATTORE DI 9**
AUDIO N/A **FATTORE DI 0,003**
K-VOTO 700

CURVA INTERESSE PREVISTO



Difficile da digerire, e la cosa vi causerà un po' di sonnolenza. Se tenete duro allora forse siete tra quelli che lo giocheranno a lungo.

FULL METAL PLANETE

La INFOGRAMES esporta l'arte francese del gioco di guerra... via computer!

PROVATE a parlare di giochi da tavolo al comune uomo della strada ed egli probabilmente penserà subito a titoli come *Monopoli*, *Risiko* o *Scarabeo*, titoli che sono ormai divenuti dei classici nel settore del divertimento per famiglie. Per una ristretta cerchia di particolari individui, però, trovarsi a giocare intorno a un tavolo ha un significato completamente differente. Questi individui possono essere sorpresi alla sera o durante il week-end avidamente piegati sopra la mappa esagonata dell'infimo gioco di simulazione insieme a un gruppo di amici egualmente entusiasti. Dite studenti come la TSR e la Avalon Hill forniscono da anni il "carburante" necessario a questi individui per sopravvivere, pubblicando ogni mese dozzine di nuovi titoli.

Al giocatore medio, comunque, questi giochi appaiono inutilmente complicati. Ai più sembra nullo sforzo senza senso digerire un volume di regole complicate e quindi impegnarsi in un gioco che può durare un giorno intero o più. L'ideale sarebbe un gioco con un'idea originale alla base, una manciata di regole comprensibili senza difficoltà e con una durata media della partita non superiore alle tre ore - ottima per una serata libera o un pomeriggio.

Alcuni giochi di strategia vantano già queste caratteristiche - il già citato *Risiko* o *Diplomacy*, per esempio. In Francia uno dei giochi più popolari è *Full Metal Planete*, oggi sugli schermi ST e Amiga grazie alla conversione della Infoframes.

Il tema del gioco è l'industria mineraria del lontano futuro. Il vostro obiettivo è di atterrare con una nave da ricerca mineraria sulla superficie di un pianeta e raccogliere quanto più materiale grezzo vi è possibile entro i limiti di tempo imposti dal gio-



Iron Guts Moria inizia a schermare le sue unità in previsione della battaglia.

co. Naturalmente anche gli altri giocatori cercano di arraffare la maggiore quantità possibile di materiale, così che ben presto vi troverete a competere con loro. Un fatto fondamentale di questa competizione è che essa non ha come oggetto solo le risorse del pianeta, ma anche la capacità di sopravvivere su di esso. I giocatori hanno la possibilità di distruggere o catturare le unità minerarie avversarie.

Il terreno di gioco comprende montagne, pianure, paludi, barriere coralline e mare, ed è suddiviso in esagoni che regolano la posizione ed i movimenti delle vostre unità, così come la portata dei vostri mezzi da combattimento.

Avete a vostra disposizione differenti tipi di unità: la nave da ricerca mineraria dove stivare i carichi di minerali in attesa di trasporto fuori dal pianeta, unità scientifiche per costruire nuovi mezzi, trasportare veicoli e minerali e prevedere i fenomeni di marea, mezzi di trasporto terrestri, navi armate per i combattimenti sull'acqua e carri armati leggeri e pesanti per gli scontri più duri. Potete perfino impiegare il genio per la costruzione di ponti.

Il gioco si svolge in 25 turni, ognuno dei quali diviso in otto fasi. Nel primo turno atterrate con la nave da ricerca; durante il secondo turno sbarcate nella zona circostante al punto di atterraggio una parte o la totalità dell'equipaggiamento che avete a disposizione all'inizio. A questo segue la prima fase di movimento, durante la quale avete a disposizione cinque punti di azione. Questi punti diventano dieci nel round successivo e infine quindici fino al termine del gioco. All'inizio del ventesimo round avete l'opportunità di decollare in anticipo. Questo può essere utile soprattutto se già avete

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non è il genere di gioco ad approccio immediato, ma dopo un po' ci si accorge che la conversione funziona molto bene. Il vostro interesse raggiungerà il massimo una volta che avrete imparato a sfruttare al meglio le opzioni di gioco. L'ammontare di tempo che trascorrerete davanti allo schermo con questo gioco inizierà inevitabilmente a diminuire dopo qualche tempo, ma è difficile che l'interesse si spenga del tutto. Decisamente un gioco di lunga durata.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L38000d	IMMINENTE
AMIGA	L38000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

VERSIONE AMIGA

Non è uno di quei programmi tutto luci, colori e suoni che sfruttano impensabilmente le possibilità dell'Amiga, ma naturalmente non c'era alcuna necessità di esserlo. Grafica e sonori sono adeguati per il genere (con un mucchio di clanging metallici). Complessivamente è uno dei giochi più originali e coinvolgenti degli ultimi tempi. Tre dischetti pieni di grafiche, "cambia-cambia" degli stessi addetti al minimo ed effetti sonori adeguati, anche se un po' banali. L'animazione è molto fluida, anche nello scorrimento orizzontale un risultato che non è facile ottenere sull'Atari ST.

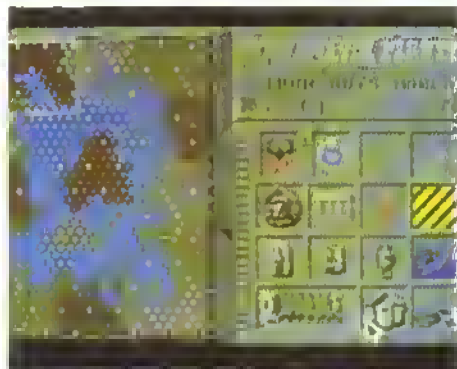
GRAFICA	7	FATTORE QI	8
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8
K-VOTO 875			

raccomolato non buon carico e temete che possa essere messo in pericolo durante i quattro turni successivi. Se decidete di restare dovete giocare per altri tre turni. Al ventunesimo turno tutti i giocatori devono decollare ed il gioco finisce.

Il gioco sarebbe già abbastanza difficile di per sé, con scontri armati e raccolte avventurose di materiale, ma come se tutto questo non bastasse dovete fare i conti anche con le maree. Queste salgono o scendono all'inizio di ogni round, scoprendo o mandando nuovi territori. Questo significa che le mosse devono essere pianificate in anticipo oppure rischio di vedere a bagno i vostri mezzi.

Ingannevolmente semplice, *Full Metal Planete* ha una notevole profondità di gioco. Tutto dipende dall'abilità dei giocatori, in quanto nel gioco non esiste alcun elemento di fortuna. E' facile capire perché questo gioco ha riscosso un così vasto successo: oltre alla conversione della Infoframes permette tutte le tattiche e le sottigliezze del gioco originale ed è caldamente raccomandabile. In aggiunta avete l'opportunità di giocare da soli o contro un massimo di tre avversari; potete perfino disegnare il logo della vostra compagnia utilizzando l'utilità denominata *Full Metal Palette* (ah ah).

Puo' non piacere a tutti, ma se state cercando qualcosa di un po' diverso che vi faccia venire voglia di giocare ancora dopo la prima partita farete bene a darci un'occhiata.



La schermata della mappa vi permette di studiare l'intero campo di battaglia.

PROVE SU SCHERMO

CHAOS STRIKES BACK

**K-VOTO
945**

La FTL/MIRRORSOFT viene finalmente in soccorso dei Dungeon Master

L'USCITA di Chaos Strikes Back a un evento che migliaia di appassionati di Dungeon Master aspettavano con ansia ormai da tempo e adesso che il gioco è finalmente uscito, infatti si stanno morendo dalla voglia di sapere se valeva la pena di aspettarlo così a lungo. Quindi, per non farvi stare ulteriormente sulle spine, vi dirò subito che la risposta è un bel Sì!

Innanzitutto bisogna specificare che Chaos è stato realizzato come un gioco a sa stante. Di conseguenza potete giocare anche senza il disco originale di Dungeon Master, e perfino senza il disco sul quale avevate salvato i personaggi di DM. In quest'ultimo caso, però, la difficoltà del gioco raddoppia.

Chaos Strikes Back viene pubblicato su due dischi: il disco del gioco e il disco dalla utility. Il disco della utility è una cosa alla quale i giocatori di DM non sono abituati, ma ci vuol poco per capire come funziona. Oltre alla sequenza animata che introduce il gioco, il disco dalla utility contiene un editor di personaggi, che vi consente di caricare i personaggi salvati e di passarli in rassegna. Inoltre, se il loro aspetto non vi va a genio, potrete cambiarlo scaricandovi un editor grafico a potrete anche cambiarli loro nome.

A parte queste funzioni, il disco dalla utility viene impiegato anche per creare il gioco salvato con cui dovete iniziare la partita. Questo procedimento vi consente di utilizzare i personaggi che avevate in DM, ma la priva di tutti gli oggetti in loro possesso.

Se non avete nessun personaggio del gioco precedente, selezionando l'opzione "prison" direttamente sul disco del gioco, potrete entrare nella stanza degli Specchi e scagliarvi un nuovo gruppo di personaggi scegliendo fra quelli rimasti intrappolati fra i riflessi. I personaggi disponibili in questa occasione sono molto più potenti di quelli che

si trovavano all'inizio di Dungeon Master, ma non fatevi prendere dall'eccitazione. Chaos non è un'avventura per principianti. Mentre giravo per le stanze, a un certo punto, sono caduto giù per una scala andando a finire in una camera buia, piena di mummie, e queste ci hanno messo ben poco a fare a pezzi i personaggi che avevo appena resuscitato. Non ho ancora capito bene cos'è accaduto, ma di una cosa sono certo: non era affatto uno scherzo!

Una volta salvato il gioco con i vostri vecchi personaggi, potete dunque caricare il disco del gioco e iniziare. Ma se vi aspettate una partenza tranquilla, toglietevi la spina dalla tasca. Non appena comincerete, vi ritroverete disarmati in un'enorme stanza buia, dove sarete assaliti da una mezza dozzina di vermi velenosi estremamente affamati. L'unica via d'uscita è bloccata e se non sarete in grado di trovare una soluzione così su due piedi, beh... fatele una fine atroce.

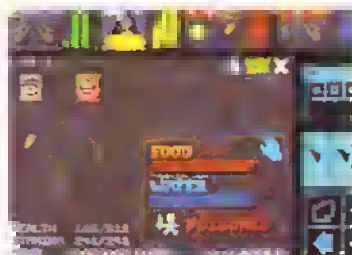
Il messaggio qui è abbastanza chiaro: Chaos Strikes Back è un gioco per gli esperti di DM. Pertanto chi non l'ha mai giocato farebbe meglio a recuperare il terreno perduto prima di provare Chaos, così potrebbe anche rendersi conto di tutto quello che ha perso finora!

Se iniziate a pensare di non avere abbastanza matena grigia per Chaos, non scoraggiatevi: anche se rimanete bloccati, gli aiuti sono a portata di mano. Arriviamo così a parlare dell'ultima funzione del disco della utility: l'oracolo. Quando selezionate l'oracolo, questo vi legge le posizioni che avete salvato e determina in quale parte del sotterraneo vi trovate in quel momento, dopodiché vi fornisce



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE



un certo numero di indizi relativi a quel determinato livello e la descrizione degli esseri che potrete incontrarci. Questo sistema funziona bene, poiché il numero degli indizi che potete vedere è quindi la quantità di informazioni fornite dall'oracolo dipendono unicamente da voi.

Poi quanto riguarda la presentazione, Chaos a prima vista sembra molto simile al Dungeon Master originale. La somiglianza, però, è soltanto superficiale (in termini di impegno e di atmosfera), poiché in realtà Chaos è molto più avanzato del suo predecessore. Non mi credete? Beh, provatelo e ve ne accorgete da soli. Quando lo toglierete dalla confezione e lo caricherete, vi renderete conto che non è andato sprecato nemmeno un minuto della vostra lunga attesa. Raccomandolo senza riserva a tutti gli innamorati di Dungeon Master in cerca di qualcosa che riaccenda il loro entusiasmo.

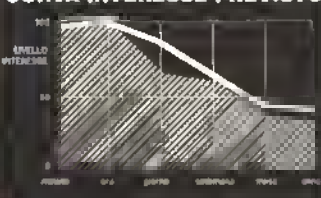
VERSIONE ATARI ST

La grafica e i suoi effetti sono limitati ma veramente ottimi - provate a sentire le rila laceranti che si levano quando morite! non hanno subito sostanziali cambiamenti rispetto alla versione originale di Dungeon Master. Ma proprio grafica e suono hanno fatto di DM un gioco dall'atmosfera indimenticabile e la stessa cosa vale anche per Chaos.

La FTL non delude nemmeno sul fronte della giocabilità: questo è un titolo che vi farà rimanere svegli tutta la notte, nel tentativo di toglierli da loro quegli abominevoli vermi o di risolvere i complicatissimi enigmi. Eccezionale!

GRAFICA 5 FATTORE Q1 3
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 945

CURVA INTERESSE PREVISTO



Ancora adesso Dungeon Master sta facendo divertire un sacco di giocatori e vi assicuro che con Chaos Strikes Back succederà la stessa cosa!

TOWER OF BABEL



L'incredibile rompicapo in 3D della MICROPROSE

PETE Cooke sarà ricordato come uno dei programmatori che ha realizzato alcuni dei giochi più originali e innovativi del passato decennio. *Tau Ceti*, per esempio, in termini di grafica e di design aprì nuovi orizzonti allo sviluppo dei giochi per computer, ed è numerosi titoli che lo seguirono furono sempre programmi tecnologicamente avanzati, che si contraddistinguevano per la loro fantasiosa originalità.

La storia si ripete anche in questo gioco, che è appunto l'intima fatica di Cooke. *Tower of Babel* è infatti un programma graficamente all'avanguardia, che presenta una struttura di gioco avvincente ed uno scenario lantinoso. I terrestri hanno costruito una torre - la Torre di Babele - allo scopo di comunicare con Dio. Purtroppo la torre non è servita tanto a richiamare l'attenzione di Dio, ma quella degli zantoriani, che sono venuti a darle un'occhiata. Gli zantoriani sono degli alieni pacifici e prima di ritornare sul loro pianeta hanno lasciato tra i terrestri tre tipi di robot a forma di ragno: gli Zapper, i Grabber e i Pusher.

La convivenza pacifica tra i ragni e gli autoctoni non è tuttavia destinata a durare a lungo; infatti, gli zantoriani (così si chiamano gli abitanti della torre) hanno cominciato a costruire delle trappole per distruggere i ragni degli zantoriani subito dopo la loro partenza. Il vostro compito è di salvare i ragni guidandoli attraverso una serie di torri per portarli al sicuro su Zantlor.

Le torri sono rappresentate utilizzando in modo molto efficace una grafica tridimensionale a vettori pieni e contengono una serie di di-

spositivi ideati dagli zantoriani per ostacolare il vostro avanzamento. Questi comprendono gli Zapper, che sparano dei raggi laser mortali, i Pusher che spostano qualsiasi oggetto si trova davanti a loro ed un sacco di altri congegni di questo genere.

Per completare ciascuna torre, dovete effettuare una determinata missione che di solito consiste nel raccogliere i Klondike (le batterie degli zantoriani) e distruggere gli oggetti ostili. I ragni si controllano puntando il mouse sulle relative icone raffiguranti sul pannello frontale. Come avete già intuito, ogni ragno ha funzioni diverse. Lo Zapper è il vostro robot offensivo e si utilizza per distruggere gli ostacoli, il Pusher, serve a spostarli ed il Grabber a manipolarli (e



La veduta panoramica di una delle prime torri. Non sembra molto difficile, ma per risolverla dovete usare la materia grigia.

compromettendo la partita.

Le prime torri si risolvono con facilità controllando ciascun ragno separatamente, mentre le torri successive sono più insidiose poiché dovete superarle entro un determinato limite di tempo. Fortunatamente il timer non parte finché non vi muovete o sparate, quindi avete un sacco di tempo per pensare a come risolvere la torre. Ad un certo punto vi accorgete che non conviene muovere i ragni separatamente, poiché si tratta di un metodo troppo lungo e laborioso: il programma in compenso vi offre la fantastica possibilità di creare delle macrostrutture. Questa opzione consente di preselezionare sino ad otto mosse per ciascun ragno raggiungendo così ogni obiettivo in tempo utile.

Tower of Babel è un gioco originalissimo ed estremamente avvincente. La qualità della grafica e il metodo di controllo a icone lo rendono semplice da giocare e destinato a durare nel tempo. C'è perfino un'opzione per disegnare le torri, che vi consente di creare degli altri puzzle. Raccomandolo senza riserve.



Questa veduta in prima persona vi mostra il Grabber e il Pusher. Notate il diverso pannello di comando.

a raccogliere i Klondike).

Per completare le torri non dovete essere degli esperti di giochi arcade, poiché tutto quel che serve è un po' di cervello. Il gioco può essere visto dal punto di vista di qualsiasi ragno, oppure da una delle telecamere poste ai quattro lati delle torri. Quando affrontate le torri, prima di iniziare a muovere i ragni o a intraprendere una qualsiasi azione, conviene considerare attentamente le conseguenze delle vostre decisioni. Una mossa sbagliata potrebbe provocare una serie di reazioni a catena inarrestabile,

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una volta capita come funziona, lo giocherete e rigiocherete per un bel po'!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

Un gioco realizzato in maniera superba - la grafica ed il sonoro sono perfetti e la struttura è talmente avvincente da farvelo ricantare parecchie volte. Se vi piacciono i giochi che fanno lavorare la matema grigia e possedete un ST, questo è il miglior gioco del genere che abbiamo mai visto. Correte a comprarlo!

GRAFICA 9 FATTORE DI 10
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 930

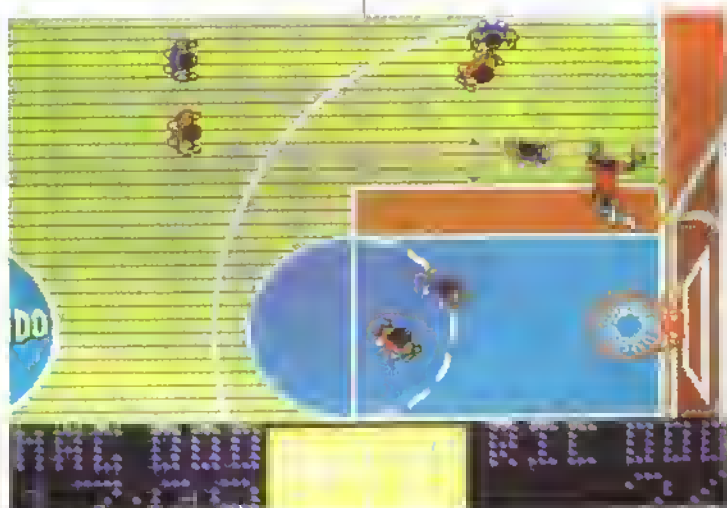
PROVE SU SCHERMO

THE BASKET MANAGER

La sfida sotto canestro della SIMULMONDO

QUASI tutti gli sport hanno il loro video-gioco simbolo: il calcio ha trovato Kick Off, il football americano TV Sports Football, il tennis Pro Tennis, il golf Leaderboard. La pallacanestro è rimasta esclusa da questo abbinamento. Ma nel 1990 quasi sicuramente riusciremo a trovare il GIOCO di palla-

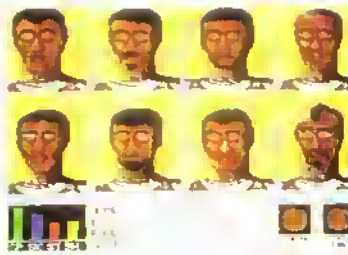
nome, con cinque cestisti per squadra visti dall'alto in stile Kick Off. Alla partita vera e propria sono stati aggiunti gli elementi di simulazione e strategia che stanno molto a cuore alla ditta bolognese. Si può giocare fino a 4 giocatori, mentre le squadre del girone sono un massimo di 16. Questo consente di organizzare dei veri



L'arbitro ha fischciato il fallo. Preparatevi per il tiro libero.

canestro, messo come gioco di squadra. In attesa di TV Sports Basketball (una copia è appena arrivata in redazione e sul prossimo numero vedremo se la Cinemaware si conferma anche nella simulazione sportiva) un buon passo avanti lo si è fatto in Italia per merito della Simulmondo e di Mario Bruscella e Roberto Labichella, rispettivamente programmatore e artista grafico.

The Basket Manager è sullo stile di un gioco da bar, di cui al momento mi sfugge il



Lo schermo di scelta dei veterani.

e propri campionati con grone all'italiana contro squadre controllate da altri giocatori o dal computer.

All'inizio bisogna ingaggiare otto giocatori scelti tra i trentadue rookies a disposizione (per i più esperti e smaliziati veterani dovrete aspettare di avere più soldi). Si parte con 9 milioni di dollari da investire e ogni partita vinla frutta 500.000 dollari. I rookies (e i veterani) hanno ciascuno una scheda biografica sul manuale e dei valori di velocità, resistenza, abilità nel gioco e nel tiro.

Nella scelta dei rookies c'è anche la proiezione del gioco, in quanto sullo schermo appare il volto e la maglietta del giocatore e dovrete riconoscerlo confrontandolo con la foto del manuale. All'inizio è impossibile acquistare i veterani poiché hanno ingaggi altissimi, oltre i 3 milioni di dollari contro il milione circa dei rookies.

Acquistati gli otto giocatori, si sceglie il quintetto base e si scende sul parquet.

Durante la partita si controlla un giocatore alla volta con la joystick - quello in possesso di palla quando si attacca, quello più vicino alla

VERSIONE AMIGA

Sostanzialmente è un buon gioco di pallacanestro, anche se quando si difende si avverte una mancanza di "presenza fisica". La grafica è discreta e l'animazione buona. L'audio è ridotto al gusto essenziale con alcuni effetti sonori e voci digitalizzate. La parte strategica crea un'identificazione coi propri giocatori e quella arcade di giocare partite valevoli e divertenti.

GRAFICA 7 FATTORE OI 7
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 790

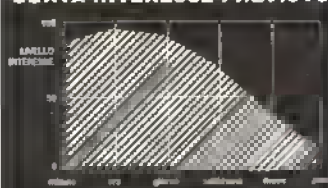
palla quando si difende - mentre gli altri sono comandati dal computer. Per passare è sufficiente una leggera pressione del pulsante, mentre per tirare bisogna premere più a lungo il pulsante. Se si è vicini al canestro il tiro sarà automatico e l'esito dipenderà dall'abilità "Shoot" del giocatore, mentre se si è a distanza da tiro in sospensione, comparirà una freccia mobile per decidere la direzione del tiro.

All'inizio, i comandi fanno venire in mente le prime partite a Kick Off, sembrano cioè più complicati di quello che poi sono in realtà una volta che ci si è fatta la mano. Mancano alcuni tocchi come il "cuff" del canestro e i numeri di maglia per identificare i giocatori, mentre le operazioni di sostituzione vanno un po' per le lunghe, ma tutto sommato questi possono essere considerati dei particolari che avrebbero reso il gioco quasi perfetto e comunque non ne pregiudicano la giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L20000c - L25000d	APRILE
IBM PC	L39000d	APRILE
ATARI ST	L39000d	APRILE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Se seguita la pallacanestro dateci un'occhiata, ne vale la pena.

BEVERLY HILLS COP

LA TYNESOFT va a caccia di malviventi con Eddie Murphy

AXEL Foley è sulle tracce di una banda di contrabbandieri d'armi capeggiata dal sinistro Mr. Big. Il gioco è suddiviso in quattro diverse sezioni, ognuna caratterizzata da uno stile diverso.

Nella prima affrontate la banda nella sua armiera. È una sezione a scorrimento orizzontale con un ottimo effetto parallaxico che riesce a dare un senso di profondità alle immagini. Per uccidere i delin-

quenti, dovete premere il pulsante di fuoco due volte: prima per attivare il "modo-pistola" e prendere la mira, poi per sparare. Ci vuole un po' per abituarci, ma riuscirete presto a far fuori i cattivi senza problemi, anche se questi oltre a rispondere al fuoco, vi lanciano addosso candelotti di dinamite e bombe.

La seconda è la sezione migliore del gioco e vi vede lanciati all'inseguimento di tre furgoni carichi di armi. Mentre sparate, dovete fare lo slalom nel traffico cercando di colpirli un numero di volte sufficiente a farli esplodere. Il vostro veicolo è piuttosto difficile da manovrare, ma quando riuscirete a lerciarli meno, potrete eccedere alle due sezioni conclusive del gioco, dove affronterete i malviventi nella villa di Mr. Big.



Nella versione per il Commodore c'è una sezione di guida extra: la grafica è mediocre, ma la giocabilità rimane inalterata.

Beverly Hills Cop si salva grazie alla varietà della struttura di gioco. Questo prodotto infatti non ha nulla di spettacolare, ma nell'insieme è abbastanza divertente e dovrebbe riuscire a soddisfare per un po'.

PIANO DELLE USCITE

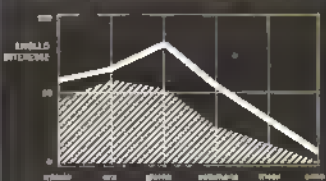
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
AMS	L21000c	IMMINENTE
SPEC	L21000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c - L25000d	USCITO

VERSIONE ST

Niente di speciale, ad eccezione della sezione di guida che in quanto a grafica potrebbe far concorrenza ad *Hard Drive*. Divertente e presentato bene, ma decisamente mediocre!

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 740

CURVA INTERESSE PREVISTO



I comandi sono un po' difficili, ma una volta che ci avrete fatto l'abitudine dovreste divertirvi, anche se l'interesse non è destinato a durare a lungo.

VERSIONE C64

Il gioco è completamente diverso da quello per ST. Anche se c'è una sezione di guida extra, questa non riesce affatto a compensare la scarsa giocabilità del gioco considerato nel suo insieme. Una versione che certamente ha ben poco da offrire.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 550

68000

The only...
e dintorni...

PHILIPS

COMMODORE

V. G. WASHINGTON, 91 - 20146 MILANO

TEL. 02 / 42.31.035

dalle 20.00 alle 10.00 FAX

NOVITA' PER AMIGA 500/1000 : HARD DISK AUTOBOOT 1.2/1.2
20-30-40-63 MEGABYTES

AMIGA 2000 VERSIONE 6.0 CON 1 MB CHIP VIDEO

L. 1.890.000

IIVA COMPRESA NATURALMENTE

RICHIEDERE I CATALOGHI SPEDENDO L. 8000 IN FRANCOBOLLI

VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE

X-OUT

**K-VOTO
939**

La RAINBOW ARTS ritorna alla grande

LA rivoluzione tecnologica che sta cambiando volto agli sparatutto ultimamente è capeggiata dalla Irem con due dei migliori giochi da bar dell'89: *Dragon's Breed* e *X-Multiply*, il seguito non ufficiale di *R-Type*.

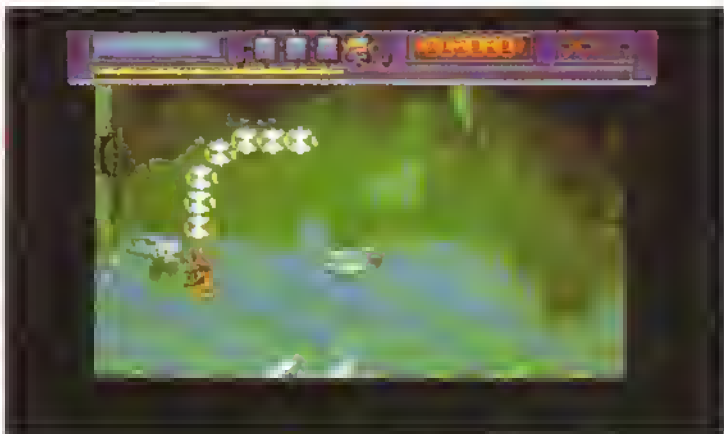
A parte gli schermi più grandi, i processori più veloci, e la qualità grafica più elevata, questi due giochi presentano anche un utilizzo estremamente avanzato delle armi aggiuntive. Ve ne sono alcune, ad esempio, che possono essere controllate a distanza (consentendovi di mandare le pseudo-navi a compiere delle sotto missioni per voi), di conseguenza, la loro scelta e il loro impiego diventano elementi da valutare con estrema attenzione ai fini del gioco.

Ma quello che rende veramente grandiosi questi due coin-op è la struttura di gioco, che con traiettorie di volo aliene da analizzare attentamente, enormi mostri da distruggere pezzo dopo pezzo ed i continui cambi di velocità durante la missione, si contraddistingue per l'estrema accuratezza del design.

X-Out è il primo gioco per home computer che ricrea questo nuovo stile dei coin-op e dimostra che i giochi domestici, perlomeno sui 16-bit, stanno incominciando ad uguagliare i giochi da bar. Per spiegarvi meglio, diciamo che se *Xenon II* può essere paragonato ad alcuni dei migliori sparatutto da bar di quattro o cinque anni fa, *X-Out* può essere addirittura accostato ai giochi che si trovano ancora negli arcade adesso. Non è altrettanto veloce, bello o rumoroso, ma indubbiamente in termini di design *X-Out* affonda le sue radici in *Dragon's Breed*, *X-Multiply*, e *R-Type*.

I titoli della Rainbow Arts, inoltre, sono tradizionalmente eclettici - e così, oltre a richiamare l'atmosfera di questi coin-op, *X-Out* presenta anche un paio di elementi copiali di sana pianta dai giochi della Irem. Il serpente volante costituito da segmenti che trasporta un alieno armato di laser è infatti praticamente identico a quello di *Dragon's Breed*, mentre le palle rotanti e i vermi autoirproducenti del quarto livello sembrano proprio tirati fuori da *R-Type*.

Ma tutto ciò non deve scoraggiarvi (come se fosse il caso). Il fatto che *X-Out* assomigli e si giochi come un coin-op della Irem è un complimento



I fondali di *X-Out* non sono fantastici. Quello che conta non lo potete vedere: la giocabilità.

che tutti gli sparatutto vorrebbero ricevere e, per di più, questo ha anche un sacco di novità originali.

L'azione si svolge sott'acqua. Ci sono otto livelli la cui difficoltà aumenta progressivamente e alla fine di ciascuno di essi bisogna vedersela con il

spinto amico, il guardiano di fine livello. Ma per uno sparatutto questa è tutta roba d'ordinaria amministrazione; quello che veramente contraddistingue *X-Out* sono le armi extra. Ce ne sono ben 26 tipi diversi e compaiono su uno schermo chiamato "l'emporio", dove potete fare acquisti per l'armamento delle vostre navi (ce ne sono quattro diverse), utilizzando i punti che avete vinto nei livelli precedenti facendo fuori gli alieni.

Lo schermo per la scelta delle armi è in grado di soddisfare qualsiasi esigenza: l'emporio offre missili multi-direzionali, laser ad espansione, lancia fiamme, mitragliatrici automatiche, missili a ricerca automatica, laser leggeri, laser pesanti e satelliti rotanti.

La lentezza è di afferrar tutto senza alcun rifugio, ma il sistema d'acquisto è stato appositamente strutturato in modo che questo non accada. Come in *Blood Money* della Psygnosis, qui iniziate a

giocare con un certo numero di punti a vostra disposizione e se acquistate delle armi troppo care, potrete permettervi soltanto una nave. I novellini, perciò, sono avvisati e farebbero meglio a conquistarsi un bel po' di punti prima di passare ai bonus avanzati.

I fondali degli otto livelli non hanno nulla di fantastico: sono slabi e poco dettagliati. La cosa, tuttavia, passa inosservata, perché gli alieni e i guardiani di metà e di fine livello sono così stupefacenti che tutta l'attenzione si concentra su di loro.

X-Out è destinato a fare la felicità di molti

giocatori. L'ampia gamma di armi da selezionare e da acquistare è un'esca irresistibile e tutti gli oggetti che compaiono sullo schermo, tutto il movimento e i colori sono davvero una festa per gli occhi. Indubbiamente uno dei migliori sparatutto realizzati finora, personalmente considero *X-Out* un gioco alla pari con la versione di *R-Type* per PC Engine e superiore a titoli come *Katakis* e *Xenon II*.



Il ricchissimo schermo di selezione delle armi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

È talmente divertente che vi terrà incollati allo schermo per un bel po', perfino quando sarete riusciti a completare tutti i livelli.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c	USCITO
SPECTRUM	L15000c	USCITO
654/128	L15000c • L15000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

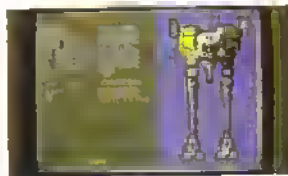
L'Amiga deve fare gli straordinari per star dietro alla grafica e a tutti gli oggetti (a volte più di 50) che compaiono sullo schermo, ma gli straordinari si pagano con un tempo di caricamento incredibilmente lungo e con qualche immagine un po' tremolante o qualche effetto "al rallentatore" quando ci sono troppi dati da elaborare.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 939

MECHWARRIOR

Battaglie nel secolo XXXI offerte dalla ACTIVISION

BATTLETECH è un fortunatissimo GoR da tavolo che si basa su una nota serie di cartoni animati giapponesi di fantascienza dei primi anni '80 intitolata "Macross" - o Robotech, come visto in TV. Mechwarrior è il secondo computer gioco ispirato a Battletech - il primo, The Crescent Hawk's Inception, era un GoR della Intocom. Mechwarrior, sviluppato dalla Dynamix, che in precedenza ha realizzato giochi come Arctic Fox, F14 Tomcat e Abrams Battle Tank, è la fusione fra un gioco di ruolo e un simulatore. Ambientato nel XXXI secolo, Battletech vede il dominio dell'universo conosciuto suddiviso fra cinque Stati Ereditari: la casa Steiner, la Kurita, la Manki, la Liao e la Davion. Da centinaia di anni, questi clan si stanno contendendo il controllo dei singoli pianeti o, per meglio dire, dell'intero sistema stellare. Questo continuo stato di guerra ha distrutto ogni forma di sviluppo tecnologico, al punto che per mantenere in efficienza le proprie forze, ognuno deve recuperare i pezzi di ricambio fra i rottami, adattandoli poi alle proprie esigenze. Il campo di battaglia è dominato dai Mech, degli enormi robot alti come un edificio e più potenti di una divisione di carri armati del XX secolo. Il giocatore interpreta il ruolo di un mercenario stellare senza scrupoli, disposto a combattere per chi è in grado di offrirgli la ricompensa più alta. Mechwarrior vi vede quindi nei panni di questo pilota diciottenne con una reputazione da lemerano, un



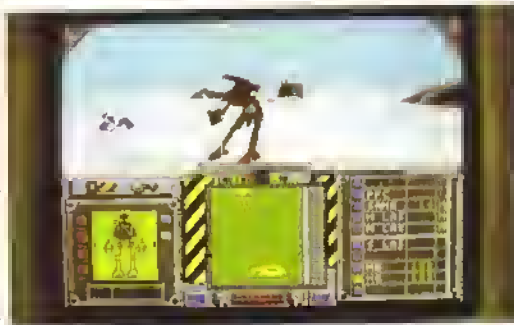
Il rilevamento dei danni subiti durante il combattimento del vostro Locust.

Lo proprio uno dei suoi centri militari. Cercate molte di mercanteggiare senza accettare subito la prima proposta che vi viene fatta: potreste anche ottenere dei piacevoli risultati? Se le offerte ricevute non sono di vostro gradimento, potete sempre recarvi su un altro pianeta o in un'altro sistema solare. Questa fase del gioco è quindi interamente basata sulla contrattazione, ma dopo aver equipaggiato il vostro Mech, avrà finalmente inizio il divertimento vero e proprio. Visitare i centri Mech che si trovano sui vari pianeti vi consente di comprare, vendere, cancarare, o riparare i vostri Mech (in totale non più di quattro).

La gamma degli otto Mech disponibili (ognuno con caratteristiche particolari) in Mechwarrior va dal Locust, un apparecchio da ricognizione che pesa 20 tonnellate, fino al Battlemaster, un'enorme bestione che di tonnellate ne pesa ben 85. Parlando di momenti caldi... il calore è l'elemento che bisogna prendere maggiormente in considerazione quando si pilota un

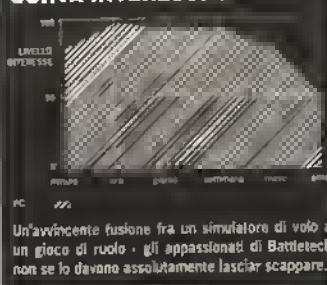
Mech. Questo infatti si surriscalda tutte le volte che spara o che viene colpito dal nemico, e quando la temperatura supera un certo limite, il veicolo inizia ad avere dei problemi fino ad arrestarsi completamente.

Durante la missione, grazie all'elaborazione in tempo reale della grafica in 3D solido, l'azione è vista dall'interno della carlinga del vostro Mech - proprio come in una simulazione di volo. Fra gli strumenti a vostra disposizione ci sono radar e sensori per il rilevamento topografico, indicatori di avanzi e display che vi mostrano le armi disponibili. Questa accurata rappresentazione del Mech e la veduta dei vari pianeti rendono l'azione



Stato combattendo contro un Marauder, il Mech più pericoloso di tutti. Quel rottame che potete vedere sullo sfondo era un Jenner pilotato da uno dei membri del vostro equipaggio - prima che il Marauder lo colpisse con il suo PPC Magna Hellstar doppio ed il cannone automatico GM Whirlwind. (L'immagine risulta moscia perché non abbiamo usato il tasto di pausa).

CURVA INTERESSE PREVISTO



estremamente realistica dandovi l'impressione di trovarvi veramente all'interno del Mech.

Quando ho provato Mechwarrior, ho utilizzato il Locust, un apparecchio leggero da ricognizione, compensandone la scarsa potenza con una tattica particolarmente insidiosa. Un aspetto grandioso del Locust infatti è la sua incredibile capacità di resistenza - che vi permette di sparare in continuazione con le vostre mitragliatrici Sperry/Browning e con il laser Martell senza che vi dobbiate preoccupare dell'aumento del calore. Inoltre, visto che la maggior parte dei Mech non dispone di mezzi offensivi a corto raggio molto efficaci, un'altra tattica vincente è stata quella di avvicinarvi molto rapidamente ai Mech avversari sparandogli alle gambe. Non a caso, si dice che: "la fortuna sorride agli audaci". Nel corso di un'altra missione, in questo modo sono riuscito addirittura ad abbattere due Marauder. Una cosa che bisogna imparare molto bene è quella di impartire gli ordini al vostro equipaggio. I vostri cosiddetti "alleati" possono infatti risultare piuttosto pericolosi - soprattutto quando gli date l'ordine di attaccare un Battlemaster e loro hanno delle idee diverse al proposito.

Mechwarrior mi ha entusiasmato subito, è una fusione quasi perfetta fra una simulazione di volo (o di carri armati) e un gioco di ruolo. Provatelo, entusiasmerà anche voi.

VERSIONE PC

La grafica sfrutta appieno le capacità della macchina sia in modo CGA, che in EGA ed Hercules e, nella parte della simulazione, la tecnica a vettori pieni rende lo scorrimento veloce perfino su un BMHz. Benché si avvalga del Roland MT-32 e dell'Ad Lib, l'aspetto audio, invece, non è stato realizzato molto bene. Nella simulazione gli effetti sonori, perlomeno, fanno il loro dovere, ma per il resto la musica è davvero insopportabile. Mechwarrior comunque è un titolo che piacerà non solo agli appassionati del gioco da tavolo a cui s'ispira, ma anche a tutti i giocatori di ruolo e agli amanti delle simulazioni degni di questo nome.

GRAFICA 8 FATTORE DI 7
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 887

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
AMIGA	prezzo nc	IN PREPARAZIONE
IBM PC	L59000d	USCITO

AQUANAUT

Il mondo sottomarino della ADDICTIVE

REALIZZATO dagli stessi programmatori di The Kristal, Aquanaut vi porta in uno stupefacente mondo sottomarino popolato da fantastici mostri da sterminare brutalmente.

In realtà, non si tratta di ucciderli così senza motivo. In questi tre dischi il motivo c'è, e si sviluppa come la trama di un film di Saria B dagli anni '50.

Dopo il fallimento dell'attacco volto a colonizzare la Terra, gli alieni Raminishi sono nascosti nell'Oceano Atlantico in un ultimo disperato tentativo di raggruppare la propria forza, in attesa di ulteriori ordini. L'unico uomo considerato capace di stanarli sarà voi, ovvero il super eroe Ric Flair.

Il gioco inizia con un'immersione nella zona sospesa dell'oceano da una lancia d'alto bordo. La missione è di localizzare e di distruggere la nave del Comandante Zeekke, ma come in tutti i film di serie B che si rispettino, le cose non sono troppo semplici. Zeekke e i suoi hanno trasmesso dei messaggi ad altre creature che si trovano sulla Terra. Ma a chi?

All'improvviso quello che sembrava uno scherzetto da niente per un duco come Ric Flair comincia a farsi preoccupante.

Tanto per cominciare, ci sono i pesci spada. Questi hanno il brutto vizio di volersi infilzare, nuotando verso di voi a tutta velocità - a quando ci riescono, sullo schermo compare la scritta 'saalood kebab', cioè 'spazzolino di mare'.

Ric deve vedersela anche con gli squali che hanno subito mutazioni genetiche a causa della radioattività, con la meduse, le mine aliene, la squala radioattiva, ecc. Ogni volta che perde una vita, sullo schermo compare sempre qualche ironica scritta sul tipo di quella dei pesci spada.

In mezzo a tutti questi pericoli, Ric non è abbandonato completamente a se stesso. Per aiutarlo, il Reparto Aquanaut ha depositato nell'oceano diverse casse contenenti l'equipaggiamento necessario a completare la missione. Le casse si aprono sparando: una volta aperta, Ric nuotando



Sembra che abbiate compagnia....

vi dentro potrà raccogliere munizioni extra, trasmettitori, cassetta di pronto soccorso, super aspirine, piedi di porco, tagliaviti, nonché uno scooter che gli consenta di spostarsi nell'acqua a velocità più elevata. Per riuscire nel suo intento, Ric deve utilizzare ciascun oggetto al momento opportuno. Inoltre, all'inizio della missione dispone soltanto di una scorta di ossigeno limitata, e per rifornirsi deve recarsi di volta in volta nelle campane subacquee che si trovano a distanza regolare.

Il secondo livello è di gran lunga più difficile del primo, poiché non si tratta semplicemente di una nuotata a scorrimento orizzontale dove bisogna far fuori i vari ostacoli utilizzando il fucile subacqueo. Qui, dovete superare un sistema di enormi caverne comunicanti che si sviluppa sotto il fondo dell'oceano. Questo ambiente è popolato da alcuni strani mostri: uno di questi, ad esempio, sbucca improvvisamente da sotto una roccia e vi ingoia in un sol boccone come farebbe un cocodrillo. Per rendere le cose ancora più complicate, l'accesso di alcune caverne è ostruito da grossi macigni e dovete quindi raccogliere e utilizzare dei candelotti di dinamite per aprirvi un varco.

Se sopravvivete a tutto questo, potete cercare il terzo disco del gioco e cercare finalmente di distruggere i Raminishi a la loro nave madre.

Aquanaut è stato indubbiamente realizzato molto bene. Quelli della Fissionchip hanno dedica-

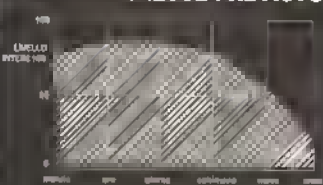
VERSIONE ST

Tre dischi pieni di ottima grafica. Gli effetti sonori sono adeguati, ma leggermente noiosi. L'animazione è fluida anche nelle parti a scorrimento orizzontale del gioco - una cosa che non si ottiene tanto facilmente sull'ST.

GRAFICA 9 **FATTORE DI 5**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 746

CURVA INTERESSE PREVISTO



La qualità grafica è tale da mantenere vivo l'interesse fino in fondo. Dopo averlo visto e giocato tutto, però, passerà nel dimenticatoio.

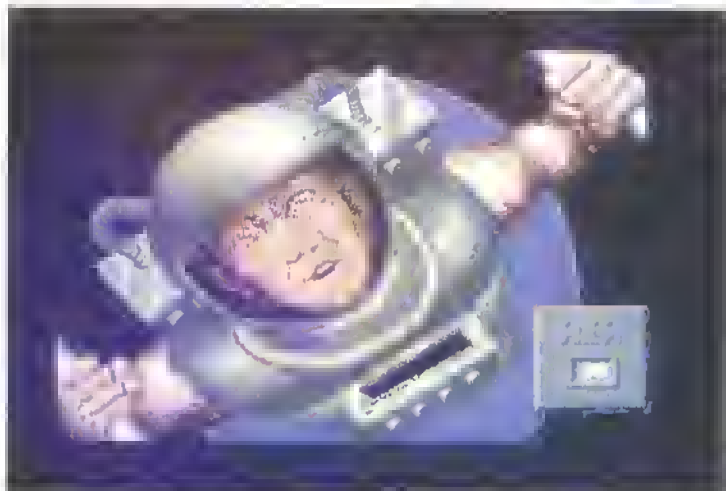
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L38000d	USCITO
AMIGA	L38000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

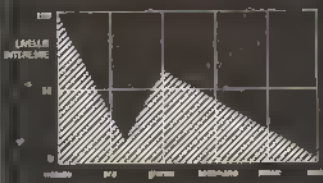
to molta attenzione alla grafica e all'animazione, tanto che l'atmosfera del gioco ricorda moltissimo quella dei titoli della Cinemaware. Il bello è che, a differenza di alcuni programmi basati interamente sulla grafica, in Aquanaut anche la giocabilità è buona. Ne è un tipico esempio l'animazione estremamente realistica di Ric, che si muove dandovi proprio l'impressione di far parte di un commando d'assalto. Inoltre, esiste la possibilità di selezionare il livello partendo direttamente all'inizio del gioco.

Le critiche da fare sono soltanto due. La prima riguarda i mostri del secondo livello. Quelli che si incontrano sono fantastici, ma sono troppo pochi a distanza tra loro, rendendo così la sequenza della caverna estremamente spoglia in confronto al resto del gioco. La seconda critica è che, una volta completato, Aquanaut verrà probabilmente dimenticato in fondo ad un cassetto, e per uno speratutto di questo genera un po' più di longevità non avrebbe certo guastato.

Nonostante questi difetti, Aquanaut è un gioco divertente, bello e evincibile. Un programma decisamente migliore di The Kristal, con il quale la Fissionchip si conferma come una delle case di sviluppo di software più promettenti del momento.



CURVA INTERESSE PREVISTO



Come amante delle motociclette, ha sempre desiderato una Harley. Non stava più nel giubbetto di pelle mentre caricava il gioco, ma appena sono uscito in strada la delusione è stata altissima. Il problema è che il vero divertimento con le moto sta nel cavalcarle e le sezioni di guida sono solo abbozzate. Dopo un po' rimane solo la monotonia dei trasferimenti da una città all'altra. Comunque non sono mai arrivato a Sturgis. Harley Davidson assomiglia un po' troppo alla realtà: bella da vedere, affascinante da possedere come seconda moto, ma troppo costosa e con troppe vibrazioni.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
PC	L49000	USCITO

VERSIONE PC

Non protetto e fornito su due dischi da 5 1/4". Il programma è ben documentato e di veloce apprendimento. Sfortunatamente l'azione di gioco non risulta altrettanto veloce, con risposte lente e grafica abbastanza scialba. Il suono è un peso morto, a meno che non siate in possesso di una scheda Ad Lib.

GRAFICA 7 FATTORE Q1 4
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 675

OTTENERE il titolo di Dio Supremo della Moto; questo è anche di meno è il vostro scopo in Harley Davidson. Senza dubbio tutti gli sbandati dai capelli lunghi, gonfi di birra, le barbe unite, vestiti di giubbotti di pelle si saranno facendo strada verso il più vicino rivenditore di software per accaparrarsi una copia del primo simulatore ufficiale di "Angeli dell'Interd".

E parlando di inferno, il gioco è davvero infernale. Il programma tenta di unire l'azione di tipo arcade (le corse in moto) ad elementi di strategia, dalla fase di equipaggiamento del mezzo al passaggio fra le strade sassose del Maine, all'incontro con i confratelli, fino a raggiungere Sturgis, dove le vostre labiche motociclistiche verranno premiate - brandito il collo a qualche pollo, senza dubbio.

L'avvio avviene quasi in stile da RPG, con la distribuzione di un punteggio suddiviso fra la varia abilità da centauro, che vanno dalla capacità di intervento sul motore al cansma personale (principalmente per rimorchiare le ragazze, non è così?). Un attimo dopo vi lanciate poi per le strade dirette verso la città più vicina. Le sequenze di guida su strada non sono difficili da padroneggiare. A differenza di altri simulatori, con questo è molto facile prendere la mano. Mentre il passaggio scorre intorno a voi, cambiate su e giù le vostre sar marca premendo il tasto [Control] in combinazione con una freccia direzionale (è raccomandando il joystick ed a presente l'opzione per il mouse, che tuttavia non si rivela altrettanto efficace). Avendo cura di evitare massi, auto, pozzi e altre imprevisibili raggiungete la cittadina successiva, fermandovi

HARLEY DAVIDSON

Spazi aperti, la rombante Harley tra le vostre gambe, le ragazze, la compagnia, i giubbotti di pelle e l'heavy metal. Può un gioco rendervi la sensazione di tutto ciò? Secondo la MINDSCAPE si

(se volete) ad aiutare una damigella in difficoltà accanto al proprio veicolo in avana. Poi la poi (se lei lo desidera) darle un passaggio in città dove verrete ricompensati (solitamente in denaro, ma a volte anche con oggetti di valore per un centauro).

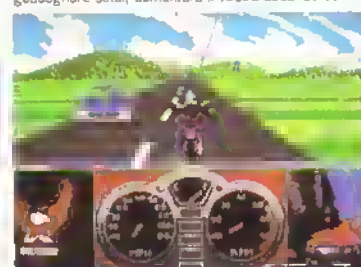
All'arrivo in città late il pieno. Ciò non significa che dovette solo rifornire la vostra moto, ma potete anche saturarvi di piacere rotolando nell'erba con la gente della stazione di servizio. Ciò non sembra produrre alcun effetto visibile (certamente non una sequenza grafica della scans), se non un conto più salato per la benzina. I motociclisti, a quanto pare, non hanno ancora sentito parlare di AIDS, o almeno non in questo gioco.

Dopo aver speso piacevolmente un po' di tempo con la ragazza, potete scegliere una qualsiasi fra le varie opzioni disponibili in città: l'ora acquisti di parti di ricambio (che vanno dal casco ad un nuovo motore), rivedere la moto o fare gazzarra con i confratelli locali.

La revisione della moto avviene scegliendo semplicemente la parte di essa che merita maggior attenzione (tramite l'ausilio di una schermata speciale che vi fornisce un diagramma sullo stato delle singole parti dal mezzo) e facendo ricorso alle vostre qualità di meccanico. Ma, a meno che non siate particolarmente fortunati ad abbinare settato a livello alto la vostra abilità di meccanico all'inizio, ciò non produrrà effetti eclatanti.

I motociclisti dal posto vi possono invece offrire di più.

Potete cimentarvi in una qualsiasi di cinque prove di abilità, ciascuna delle quali vi offre l'opportunità di guadagnare soldi, aumentare il vostro ascendente fra



Sulla strada, data un'occhiata alle lancette in piccolo ferma ai lati potrebbero apprezzare un aiuto a pagarsi.



La Weenie Run disgustoso, eh? Ma anche Voi siete disgustosi, zozzi, ciccioni sperchi di grasso!

Confratelli a, si spera, di divertirsi un po' nell'affrontarla.

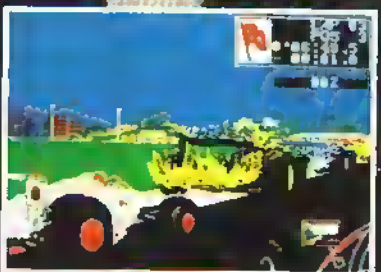
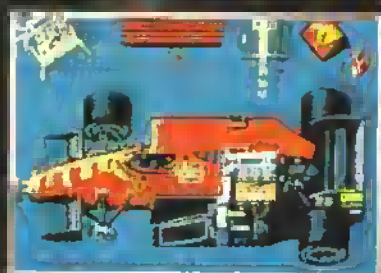
Fra le prove troviamo l'impegnativa "Angatura Ridotta", che risulta probabilmente di più difficile esecuzione nel programma che nella realtà. So che la Harley, come qualunque altro biondino di grossa corporatura, tende ad impastarsi ai bassi regimi, ma qui si sfiora il ridicolo! L'orgoglio lento mi ha spinto a cimentarmi nella gara di accelerazione, che è molto più divertente e consiste nel far salire i giri al punto giusto prima di staccare la frizione. Il gioco vi permette di ingranare la prima praticamente a qualunque velocità di rotazione del motore, portandovi ad una gara ruota a ruota e chiome sciolta con i vostri confratelli.

Le altre prove sono costituite dalla gara in salita (su per la collina con le marce basse, avendo cura di evitare gli oggetti lanciati dai vostri "amici"), dal Poker Run (si tratta di affarare delle carte dalla mani da presentarsi per mettere insieme una mano buona, possibilmente evitando di schiacciare chi ve le porge), e dal Weenie Run nel corso del quale una ragazza sicuramente non vegetariana afferra dei wurstel appesi a delle corde tese sopra la strada mentre voi ci sfreccate sotto. Infine potete andare a far casino, cosa che si rivela di maggior interesse per la carica che dà al vostro livello di energia che per le musiche di Bob Seger.

La Mindscape ha cercato davvero di racchiudere un sacco di cose in Harley Davidson. Non è certo la mancanza di attrattiva lungo la strada per Sturgis che si fa sentire, ma come spesso accade nella maggior parte dei giochi che cercano di stordirvi con una gran varietà di situazioni, nessuno dei singoli avvenimenti riesce ad impressionare di per sé. Gli elementi di strategia (l'acquisto di nuovi motori o l'aumento di cansma fra i confratelli) non sono sufficientemente sviluppati per compensare la mancanza di azione, e le sequenze arcade sono troppo goffe a lenire in rapporto agli standard odierni. Analogamente alla gara Harley Davidson, il programma si presenta molto bene, ma una volta che l'avrete provato la maggior parte di voi comincerà a desiderare una di quelle fantastiche console giapponesi.



ELECTRONIC



C.T.O.



Gli screen shots sono relativi alla versione Amiga.
I computers otterranno effetti strettamente dipen-
denti dalla propria grafica.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

Ferrari e il Cavallino Nero Rampante sono Trademarks registrati di FERRARI S.p.A. - ESERCIZIO FABBRICHE AUTOMOBILI E CORSE. Usati per autorizzazione.

Ferrari®

FORMULA ONE™

GRAND PRIX RACING SIMULATION

Disponibile anche per:

- AMIGA
- PC
- C 64 disco
- C 64 cassetta
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST

Finalmente!
per il tuo C64
- in cassetta e disco -

IN OMAGGIO!
una splendida
maglietta*
PRENOTATI SUBITO
dal tuo rivenditore

SOCCER SUPERLEAGUE

Il calcio può essere solo un'IMPRESSIONS

E dai tempi della prima, fortunata uscita di *Football Manager* che la software-house di ogni ordine e grado si arrabbattono per superarlo o quantomeno agguagliare il successo ottenuto da quella promiscuità ma straordinaria simulazione di calcio gestito e non giocato. Perché tanto successo per un programma così poco spettacolare?

Gli ingredienti erano semplici ma convincenti: la possibilità di allenare una squadra di calcio, impostare la formazione a veduta sul campo i risultati delle partite predisposte in una rappresentazione rozza ma efficace della partita. *Football Manager* era ed è la piaciuta incarnazione di ogni frequentatore di Bar Sport. I tentativi di imitazione, da allora, sono stati più di quelli di La Sattimana Enigmistica ma i risultati hanno lasciato spesso a desiderare. Lo stesso *Football Manager* il non aveva dato lustro al suo predecessore: la rappresentazione della partita era splendida, ma l'interfaccia utente era disastrosa ed il meccanismo di gioco alquanto semplicistico. Alla categoria di giochi di cui siamo ambientati discorrendo appartiene anche *Soccer Superleague* che ha gli stessi ingredienti di *Football Manager* il ma, per contrappasso, i difetti opposti. Il gioco copre ogni possibile aspetto del management calcistico, dalla "battita" dei giocatori - anche durante il campionato, come in Inghilterra - alla gestione finanziaria della società per finire con la gestione vera e propria della squadra e della sua formazione. Non manca naturalmente la partita

giocata e un contesto di campionato e coppe su cui accanirsi. In una serie di manovre articolate come un vero schedario possono essere impostate tutte le opzioni operative del gioco, dettagliate e particolarizzate fino a comprendere metodi di allenamento e tattiche di gioco. Scelta la formazione e strigate non semplici formalità di compravendita dei giocatori si passa all'impostazione della partita e dello schieramento da mandare in campo.

Dalla partita potete avere solo il risultato finale (un po' poco) oppure giocarvela dall'inizio sul campo, a qui incominciano i dolori. La partita è rappresentata nella metà superiore dello schermo con vista laterale dall'interno campo da gioco. Il vostro intervento nel contesto dell'azione è fondamentale. Manuali in una mano a mouse nell'altra, dovete selezionare, dal tabellone che riporta la formazione nella parte inferiore del video, il giocatore che dovrà intervenire sulla palla, decidere la potenza del tiro, portare l'indicatore del mouse sulla zona del campo in cui volete dirigerlo, cliccare, aspettare e sperare. Sperare naturalmente che il vostro campione riesca a trovare la palla a calciarla. Questo delizioso lavoretto va predisposto, in tempo reale e per l'intera partita, per ogni giocatore in campo, altrimenti le azioni



La partita sta per iniziare: tra poco ne vedrete delle belle...

corali ad il pressing vanno a farsi benedire. Naturalmente il computer, ben più sfortunato di voi, non sta certo a guardarvi mentre vi impappinate con il mouse. Alla fine, assai a perplesso, conviene che un meccanismo di gioco così complicato per una simulazione di calcio è francamente un po' troppo. Unito il tutto ad una grafica elementare ad una dinamica da basic Spectrum 48k, abbiamo concluso che *Soccer Superleague* non la per noi.

Eppure questo prodotto qualche estimatore può benissimo trovarlo, specie tra gli aficionados di questo genere di simulazioni. A questi prodi sono dedicate probabilmente tutte le minuzie di cui il gioco è rigoglioso, dalla possibilità di spiare

SOCCER MANAGER +

Il campionato italiano secondo la REFLEX

ECCO l'annusima variazione sul tema di *Football Manager*, ma questa volta però è tutta in italiano e pronta per il mercato italiano. Il protagonista è sempre l'allenatore/manager di una squadra di calcio italiana scelta tra le 36 di Serie A e

B inclusa nel programma. I giocatori sono presi tra quelli italiani e stranieri militanti nel nostro campionato. Una volta scelta la squadra si ha un contratto garantito di quattro stagioni che a marcirò in caso di retrocessione della squadra o di bilancio in rosso della società. La squadra inizia dalla serie B con una "rosa" di 20 giocatori, ciascuno con una valutazione personale per ciascun ruolo: portiere, difensore a attacco. In base a questi dati e all'energia si decide quale squadra schierare (11 giocatori più 2 riserve). In omaggio al calcio totale di moderna concezione praticamente non esistono ruoli fissi. Infatti i giocatori possono essere

schierati in qualsiasi ruolo, l'importante è portare in campo una squadra con 10 giocatori più un portiere ed eventualmente due riserve. Per assegnare un ruolo al giocatore è sufficiente muovere il cursore con il mouse a posizionarlo sul ruolo desiderato.

Le opzioni per gestire la stagione sono quelle per la compra/vendita dei giocatori, per la modifica del prezzo del biglietto e l'opzione "Rozzi" che consiste nel portare in ritiro la squadra. Il gioco è interamente guidato dal mouse e le partite possono essere viste in tre modi: in stile *Football Manager* con una visualizzazione delle azioni, in stile FA Cup con il tabellone che aggiorna man mano il risultato oppure passare direttamente al risultato finale in stile 90°

VERSIONE AMIGA

Il gioco nel suo complesso è abbastanza ripetitivo anche se la grafica è divertente e rimane sulla panchina per quattro anni e abbastanza impegnativo. La versione italiana è resa bene con molti calciatori e gli stemmi delle varie squadre.

GRAFICA 5 FATTORE Q18
AUDIO M/C FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 690



La partita sta per finire: tra poco saprete se siete un buon allenatore.

VERSIONE AMIGA

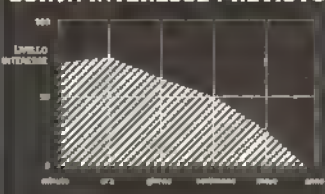
Troppo complessa fa parla gestionale, troppo astrusa la partita giocata. Un po' meno cervello e un po' più di azione avrebbero fatto la differenza. Così com'è è un programma per pochi intimi.

GRAFICA 4 FATTORE DI 8
AUDIO N/O FATTORE DI 6
K-VOTO 505

la squadra avversaria a quella che vi permette di esaminare il giocatore in tutti i suoi aspetti psicofisici, fatta eccezione per quelli sessuali. Costoro si diventeranno ed avranno forse il tempo di abituarsi ai complicati meccanismi del programma, ma forse decideranno di non giocare mai la partita sul campo, con buona pace dei loro nervi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA L28000d USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO


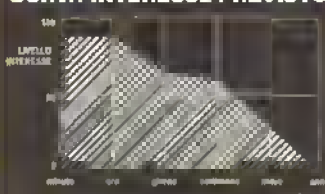
Un programma troppo complesso anche per Scoglio.

minuto. La partita è divisa in due tempi e al termine c'è una schemata con il rapporto dei cartellini gialli e delle eventuali espulsioni. Dopo quattro cartellini gialli un giocatore viene squalificato. Prima di ogni partita si deve anche impostare il fattore "Trap" che consiste nel determinare il grado di cattiveria della squadra. Più la squadra è cattiva maggiore saranno i risultati e i cartellini gialli. Tra ingaggi e cessioni, squalifiche, infortuni si arriva al termine della stagione che prevede anche la partita di Coppa Italia.

Soccer Manager Plus non porta niente di nuovo al fiore inaugurato da Football Manager anche se sfrutta meglio le caratteristiche grafiche dei 16-bit e l'utilizzo del mouse. Per il resto è semplice ed immediato con tanti calciatori del campionato italiano.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA L18000d USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO


L'ideale per i fan di tutte le curve.

SNOOPY

THE EDGE riporta il braccchetto più famoso del mondo sui nostri monitor

CHI è il personaggio dei fumetti più famoso, carino e simpatico del pianeta? (Domanda inutile visto che il titolo dà già la risposta, quindi passiamo a vedere la storia, NdR)

Sembra che Linus abbia perso la coperta alla quale è morbosamente attaccato da quarant'anni a questa parte, e sia caduto nella disperazione più nera. Snoopy decide di aiutarlo a ritrovare il feticcio lanuginoso, partendo così per un'avventura che si svolgerà in tutto il quartiere.

Il gioco si presenta come un'avventura dinamica multischermo, in cui gli schermi riproducono fedelmente i disegni di Schultz, riprendendo persino le animazioni rese famose dai film a cartoni presentati puntualmente in TV ogni 25 dicembre. I comandi vengono impartiti via joystick, rendendo inutile la tastiera anche per quanto riguarda la manipolazione degli oggetti, che Snoopy può trasportare solo singolarmente: premendo il pulsante ogni oggetto viene usato al meglio, mentre muovendo in basso il joystick raccogliamo e lasciamo i vari elementi.

Il programma, coloratissimo, si svolge senza dubbio al più piccolo: l'azione mantiene sempre un ritmo molto lento, e grazie alla grafica di dimensioni veramente gigantesche gli oggetti utilizzabili e gli enigmi saltano subito all'occhio. La maggior parte del gioco viene passata camminando pacatamente da uno schermo all'altro alla ricerca di nuovi oggetti per risolvere i problemi che impediscono di avvicinarsi alla coperta.

Nel corso della partita fanno la loro comparsa tutti i personaggi resi famosi dai fumetti, perfettamente ridisegnati e con tutte le loro buffe caratteristiche originali: spesso il nostro Snoopy dovrà cercare di ottenere la loro collaborazione per compiere azioni particolari, ed uno dei primi problemi sta proprio nel convincere il rassegnato Charlie Brown ad imbucare una importantissima lettera.

Stranamente mancante di un benché minimo accompagnamento musicale od etereo sonoro, Snoopy ha tempi lunghi ed un ritmo rallentato. Senza dubbio è la migliore versione computerizzata dei "Peanuts" prodotta sino ad oggi. A migliorare la longevità di questo programma, d'altro canto, troviamo la caratteristica di una certa varietà, giustificata dal fatto che la coperta

di Linus cambia di posizione da una partita all'altra.

Piacerà sicuramente ai bambini di tutte le età, mentre per un giocatore "adulto" (si fa per dire, NdR), il gioco ha poco da offrire e da questa considerazione discende il voto apparentemente basso.

Purtroppo - qui in redazione - non avevamo bambini sottomano a cui far giocare Snoopy.

VERSIONE AMIGA

Non è certo questo il tipo di giochi in cui si può sfruttare più o meno bene le capacità di una macchina. La grafica veramente perfetta (stilisticamente parlando) viene guastata dalla mancanza di sonoro, ma tutto sommato qualcuno - in particolari modo i giocatori più giovani - potrebbe trovare Snoopy un piacevole passatempo.

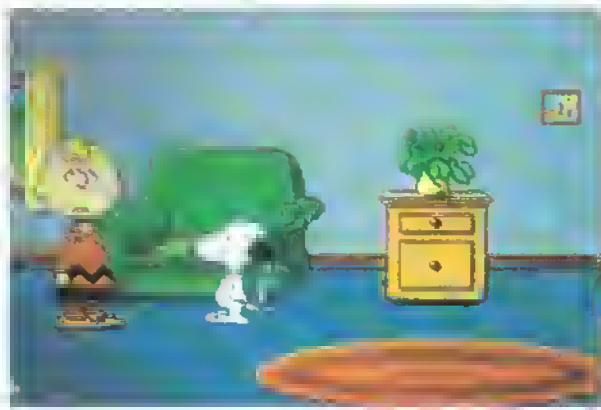
GRAFICA 9 FATTORE DI 7
AUDIO N/A FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 650

PIANO DELLE USCITE

AMIGA L38000d USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO


Un gioco vietato ai maggiori.



Provate ad indovinare cosa vuole Snoopy dal suo amato padroncino

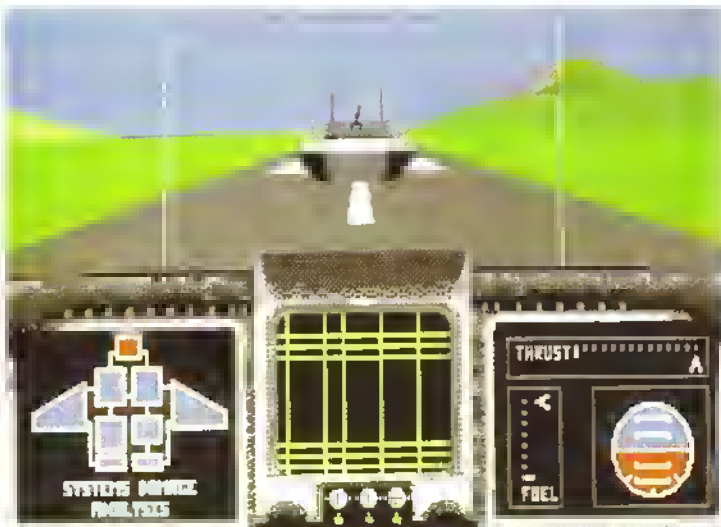
Come potete vedere la grafica di *Interdictor* di difficoltà media può essere definita realistica, tuttavia è piuttosto veloce.

I SIMULATORI di volo sono sempre stati fra i programmi di intrattenimento su computer più popolari e l'Archimedes si è infine adeguato con l'arrivo di *Interdictor*.

Alla guida di un jet ad alte prestazioni, il vostro compito è quello di volare attraverso una valle nemica, distruggere le postazioni di artiglieria, catturare gli aeroporti ed in genere causare quanti più danni possibili agli avversari.

Si parte dalla propria base con una vasta scelta di armamenti. Il cannone a fuoco rapido serve a colpire i nidi d'artiglieria mentre i più potenti missili permettono di far saltare in aria qualsiasi installazione nemica, dalle imbarcazioni ai ponti. I missili a ricerca calorica risultano la soluzione migliore quando si è costretti al combattimento aerea.

Oltre all'armamento, il jet è dotato di tutti gli strumenti che vi aspettereste di trovare a bordo. Un radar ed una mappa vi permettono di individuare i velivoli nemici prima che questi individuino voi (si



INTERDICTOR

La CLARES proietta l'Archimedes in cielo, ma il livello di interesse rimane basso.

spera), mentre vari indicatori vi informano circa la vostra velocità e quota. Un display di pronta lettura (permanentemente sovrapposto alla vista frontale) mostra l'accelerazione verticale facendo uso di una scala a barre. Queste sono numerate da 9 a 1 e si muovono su e giù a seconda della vostra altitudine ed inclinazione.

Il controllo dell'aereo è ottenuto tramite il mouse o facendo uso di un joystick opzionale. La scelta della sensibilità dei comandi può variare da scarsa a "leggera come una piuma". Una regolazione media vi offre il compromesso migliore, sebbene sia utile passare al modo più sensibile quando è richiesta maggiore precisione, come ad esempio nel volo radente sotto i ponti. Uno strumento denominato "Autostab" si comporta come le routine laterali in una bicicletta, mantenendovi a livello quando la situazione tende a sfuggire di mano. Molto utile!

Ma ora basta con la teoria. Come ci si comporta in volo? Si dà potenza ai motori, via i freni e si parte. Tirando indietro leggermente il mouse il muso si solleva ed il jet decolla verso i cieli azzurri.

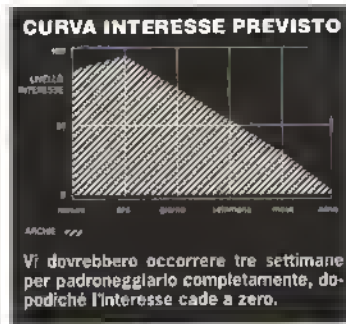
Uno dei maggiori punti di forza pubblicitari di *Interdictor* è l'attenzione per i dettagli, anche se difficilmente le scabre forme a piramide ed i rettangoli che appaiono di tanto in tanto si possono definire un paesaggio realistico. Tra le cose migliori nella grafica stabba l'armamento e i ponti. Lo sfondo può risultare occasionalmente un po' confuso: ad un certo momento la vista dal finestrino destro mostrava due montagne, con la più lontana tracciata al di sopra della più vicina.

La rappresentazione del nemico (aerei, blindati ed imbarcazioni) risulta dal punto di vista grafico di gran lunga come la cosa migliore del gioco, benché raramente vi capiterà di avvicinarvi a sufficienza per

PIANO DELLE USCITE		
ARCHIE	prezzo nc	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ARCHIMEDES	
È velocissimo, ma le potenzialità della macchina avrebbero potuto essere sfruttate nella definizione di uno scenario più complesso piuttosto che in un semplice sfoggio di velocità. Vi è tuttavia un buon sonoro.	

GRAFICA 7	FATTORE QI 3
AUDIO 8	FATTORE GIOCO 6
K. VOTO 650	



dare un'occhiata da vicino. Forse se si fosse fatto un maggior sforzo nella definizione del paesaggio l'etichetta di "realismo" sarebbe stata giustificata. A prima vista, si potrebbe dire che stiate sorvolando il Brasile, con tutti gli alberi laggiù.

Volare con il jet è abbastanza facile e non vi ci vorrà molto per padroneggiare virate, looping e altre figure acrobatiche. Non posso però fare a meno di pensare che sia tutto un po' troppo semplice. Lanciarsi lungo la pista e partire in una cavalcata verticale? Non penso. Non si fa accenno all'Harrier nelle istruzioni, ma in fondo chi sono io per muovere obiezioni? Precipitare è tuttavia molto realistico: colpire il suolo e siete morti.

Fortunatamente un gioco non è composto unicamente dalla grafica. Questo infatti non è un film muto, ed il sonoro fa la sua comparsa non appena possibile. Tutti gli effetti sonori risultano eccellenti, sia che si tratti del rombo dei motori mentre vi state sollevando dalla pista o delle sordide esplosioni dei ponti colpiti dai vostri missili. Passati attraverso un buon amplificatore potreste quasi credere di trovarvi là (sull'aereo, non sul ponte!). Tirando le somme, si può dire che ciò che avrebbe potuto essere un gioco eccellente è mutilato da alcune trascuratezze ed anche da una certa mancanza di cose interessanti da fare. Il programma gira velocemente, benché ciò sia dovuto principalmente al fatto che gir su di un Archimedes e che, in ogni caso, non vi sia molta azione. Sfortunatamente *Interdictor* non può reggere il confronto con gli ultimi simulatori per 16-bit (come Bomber, per esempio), il che è una vergogna. L'Archimedes è capace di molto di più e spero che la CLares si renda conto di questo. Data la sua potenza, l'Arc potrebbe e dovrebbe surclassare ogni 16-bit in circolazione. *Interdictor* risulta giocabile e divertente per un po' di ore. Una volta che avete distrutto i ponti e sarete riusciti a far atterrare il jet un po' di volte, non rimane altro a simulare il vostro interesse. Speriamo che il primo simulatore di volo per l'Arc non sia anche l'ultimo!

BAD COMPANY

Una banda di duri della LOGOTRON

LA LOGOTRON

vi presenta otto micidiali alieni. Sono gli alieni più forti, più letali, e più combattiva che si siano mai visti fino a questo momento (dopo la redazione di mutanti di K. NdR). L'azione si svolge nello spazio, dove il "Commander" al fida a queste nuove reclute l'opportunità di dimostrare il loro valore - effettuando una missione volta a eliminare forme di vita ostili su quattro diversi pianeti.

Selezionate il vostro guerriero da una sorta di schedario fotografico in stile Speedball, che vi mostra la foto e vi fornisce una breve biografia di ciascun alieno. La scelta di solito cade su Athena de Sanchez - che ha poca forza e resistenza, ma è molto agile e perciò estremamente abile ad evitare i colpi. Se Athena non vi piace, potete optare per Lance "Flash" Gordon, Leroy "Occhiuti" Henriksen, Stefan "Ironside" Hunter, Met Stenberg, Chronos Warchild, Sando Kalishnov, o Bruce "Maniac" North.

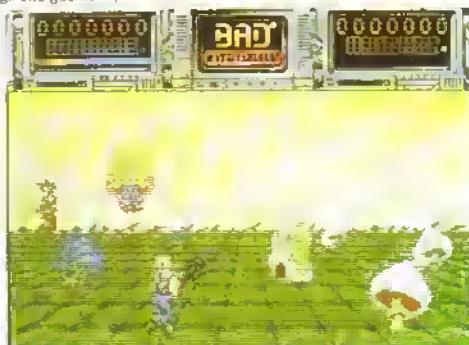
Sostanzialmente, però, la vostra scelta è del tutto accademica, poiché una volta aperto il fuoco contro la singolare serie di alieni che popolano i quattro mondi di Bad Company, il successo dipenderà esclusivamente dai vostri riflessi. Nessun elemento strategico infatti contraddistingue gli otto guerrieri, ad eccezione del fatto che alcuni di loro non sono in grado di trasportare le armi più pesanti. Ma anche questo non ha molta importanza, perché qualsiasi arma può essere potenziata raccogliendo i bonus.

Sebbene abbia poca rilevanza ai fini del gioco, la selezione dei guerrieri contribuisce, insieme allo scorrimento 3D del terreno che si muove sia avanti che indietro e che presenta una superficie strutturata in modo molto singolare, a rendere Bad Company un gioco ricco d'atmosfera.

A prima vista, Bad Company assomiglia molto a Space Harrier, ma in realtà c'è un elemento che lo differenzia da quest'ultimo: qui i vostri guerrieri stanno coi piedi per terra. I quattro livelli di Bad Company vi offrono una varietà di slide, terreni, e alieni diversi. Ciascun livello può essere selezionato direttamente all'inizio del gioco e non c'è bisogno di completarlo per accedere a quello successivo. Quando tornate all'inizio del gioco, la scelta del livello è vostra e se vi sentite pronti ad affrontarne uno più difficile, basta che lo selezioniate. I quattro livelli presentano alcuni alieni davvero impressionanti - come gli occhi sporgenti, le meduse, e i lunghi velenosi. Raccogliere i bonus e uccidere è divertente, soprattutto nel quarto livello dove siete bene armati ed affrontate gli alieni più grossi. Questi sono più difficili da eliminare e se riuscite a colpirla e ad evitare i loro laser abbastanza a lungo da fermarli, vi sentirete estremamente appagati. L'azione del gioco si svolge in una finestra posta al centro dello schermo. Sul lato, due display vi mostrano l'aggiornamento delle armi a vostra disposizione. Queste possono essere scambiate fra di loro per provarne le rispettive capacità su vari bersa-



Otto tizi poco raccomandabili fra i quali scegliere il vostro guerriero.



Gli alieni si nascondono dietro i muri.

gli, schiacciando la barra spaziatrice.

Altre armi vengono lasciate cadere dalla vostra nave di comando, dalla quale, tra l'altro, nella fantascifica sequenza introduttiva del gioco, ci avete scesi trasportati da un raggio trattore. Man mano che la potenza di fuoco del nemico intacca i vostri scudi, la vostra energia diminuisce. Per rigenerare le vostre armi e i vostri scudi, potrete lottare recarvi in una delle docce elettriche che vengono lanciate dalla vostra nave di comando a opportuni intervalli.

L'unico problema di Bad Company è che il gioco non ha abbastanza consistenza, è basato troppo sugli effetti grafici e sonori per risultare impegnativo. In Space Harrier, perlomeno, c'erano i diaframmi di linea livello e il conseguente stimolo a completare i livelli progressivamente. In Bad Company, invece, non ci sono né un obiettivo primario, né una serie di obiettivi secondari tali da renderlo interessante più di tanto e, nonostante l'ottima qualità grafica e il lido il resto, uccidere semplicemente degli alieni è un divertimento che vi sfugge di subito.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

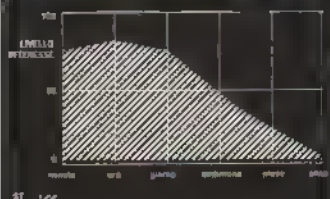
Non sono previste altre versioni

VERSIONE ST

Ottima dal punto di vista tecnico. La grafica e l'animazione di Steve Bak risultano colorate, veloci, e fantasiose - a partire dalla caratterizzazione dei guerrieri, per finire ai minimi dettagli degli alieni. Anche gli effetti e la colonna sonora firmati da David Whitaker sono eccezionali: un programma curato nei minimi particolari avrebbe però meritato una struttura di gioco più adeguata.

GRAFICA	8	FATTORE OI	6
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	6
K-VOTO 620			

CURVA INTERESSE PREVISTO



Grafica e sonoro sono ottimi, ma manca di quello spessore che ve lo farà rigiocare.

CONFLICT

Una simulazione politica medio-orientale della VIRGIN MASTERTRONIC

SE glasnost e perestroika vi avevano persuaso a credere che la pace nel mondo potesse diventare un obiettivo comune a tutta l'umanità, la condanna a morte contro Sahnan Rushdre pronunciata dall'Ayatollah Khomeini vi avrà senz'altro riportato con i piedi per terra, ricordandovi che fra le nazioni permangono profonde divergenze d'opinione. La possibilità di rendere leggermente più stabile l'intricata situazione politica mondiale vi viene comunque offerta da questo Conflict.

L'azione si svolge nell'anno 1997. Nei panni del nuovo primo ministro israeliano, il vostro obiettivo primario è di provocare la destabilizzazione degli stati confinanti - Egitto, Giordania, Siria, e Libano - senza che tutto ciò intacchi la stabilità politica e l'indipendenza della vostra nazione.

Ogni turno di gioco equivale ad un mese ed è suddiviso in tre fasi. La prima fase consiste nel passare in rassegna le notizie più importanti del mese. Questo vi consente di tenervi aggiornati sulla situazione e fornisce alcune indicazioni, per capire sotto quale luce le vostre attività vengono viste dal resto del mondo. A questo punto, vi viene data anche la possibilità di salvare il gioco.

Nella seconda fase vi occupate di affari diplomatici e di spionaggio. Questo spesso equivale ad appianare pubblicamente le controversie con uno stato, mentre contemporaneamente ne minate la stabilità politica dall'interno, appoggiando un gruppo di rivoltosi.

La terza fase è la parte più cruciale del gioco. Qui, dovete acquistare armi, rivedere il vostro programma nucleare e risolvere tutte le controversie



esistenti con gli stati confinanti.

Conflict si gioca per mezzo di una serie di menu. I menu dipendono dai rapporti che riceve dalle autorità competenti in ogni fase del gioco e le opzioni contenute variano a seconda degli sviluppi della situazione. Dato che Conflict non si gioca in tempo reale, potete comunque riflettere a lungo prima di decidere quale azione intraprendere.

Graficamente, Conflict non è proprio nulla di speciale e, a prima vista, la struttura di gioco sembra limitata.

Per di più, i giochi di questo tipo sono ormai m

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L150000	in preparazione
AMIGA	L150000	in preparazione
IBM PC	L150000	USCITO

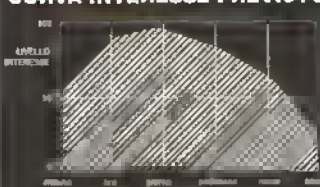
circolazione da anni (vi ricordate Dictator?). La longevità, forse, dimostra che questo genere di gioco piace, e Conflict è più interessante ed accessibile dei suoi predecessori, perché presenta una situazione che potrebbe verificarsi anche nella realtà. Non è certamente un purosangue, ma per 15000 lire non lo batte nessuno. Se tutti i giochi della nuova serie economica della Virgin, chiamata 16-Bit, saranno così, potremo fare davvero degli ottimi investimenti.

VERSIONE PC

In CGA dovete accontentarvi... beh... del bianco e nero. In EGA, invece, c'è un po' di colore sulle mappe. Ma a dire il vero, le due versioni sono praticamente identiche. Se avete un mouse collegato al computer, potete utilizzarlo per selezionare le opzioni, ma anche con i tasti si fa abbastanza presto. Conflict non sarà il gioco più entusiasmante dell'anno, ma è avvincente e per quello che costa è un acquisto davvero centrato.

GRAFICA 4 FATTORE DI 7
AUDIO N/A FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 850

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco che vi diventerà per un po' di settimane.

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO
STERLINO
 VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavola
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fosco
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Roi Partho
Rexion
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strate Libri
TSR Inc
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

SOFTTEL

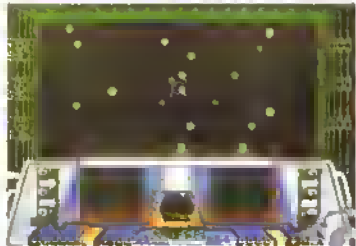
l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via E. Dal Pozzo, 7
00146 Roma
Fax/Tel. (06) 5584334

ENTERPRISE (PC)

Un vecchio successo della Melbourne House (e la ricordate?) nel quale siete un pilota/mercante spaziale, il vostro scopo è quello di fare abbastanza soldi così da ritirarvi in bellezza sul pianeta Paradiso. Per far ciò dovete raccogliere minerali e poi venderli agli abitanti degli innumerevoli pianeti dell'universo conosciuto. Oltre a fare fortuna, dovete assicurare la vostra astronave e il suo carico, compiere cibo e carburante



e fare occasionali riparazioni. Una volta che avete fatto la mano con i salti nell'iperspazio e l'atterraggio sui pianeti, potete cominciare a conversare con gli alieni. A questo punto il gioco comincia ad avere una curiosa somiglianza con un "antico" programma di nome Eliza. Si trattava di un interessante lavoro di programmazione che estraeva le parti del discorso e le esaminava in modo tale da essere in grado di dare risposte apparentemente intelligenti.

Enterprise è essenzialmente un Elite dei poveri. Ha alcuni tocchi ben fatti ma non scommetterei sulla sua longevità.

K-VOTO: 500

WORLD DARTS (PC)

Se gli dale la possibilità, i programmatori annoiati sono disposti a passare il loro tempo davanti alla loro macchina preferita cercando di simulare qualunque cosa. In questo caso l'ultima vittima è il gioco delle freccette. In questa implementazione una mano che regge una freccetta si muove in modo piuttosto incerto ma con sempre maggiore rapidità per lo schermo. Usando i tasti cursore potete cambiare la direzione di tiro ma non potete fermarla. Una volta che è posizionata più o meno dove la vorreste, date un colpo alla barra dello spazio e la freccetta parte verso il bersaglio.



Ci vuole un po' per imparare a controllare il tiro, ma una volta che ci si fa la mano ci si diverte.

K-VOTO: 675

SPEEDBOAT ASSASSINS (Amiga)

A prima vista assomiglia al vecchio coin-op Road Blasters, solo che al posto dell'asfalto c'è l'acqua. Il vostro obiettivo è di liberare quattro

BLITZ a 16-BIT!

Ecco i primi sei titoli della
nuova linea 16-Blitz della
Virgin Mastertronic. A
15.000 lire l'uno, aprono
l'era dei budget a 16-bit!

importanti porti caduti nelle mani del nemico. Per raggiungere l'obiettivo bisogna superare tre livelli.

Nel primo venite scancati da un elicottero e dovete guidare il vostro motoscafo disarmato nel porto, passando attraverso un percorso obbligato costituito da mine di superficie. Andando piano si riesce a passare facilmente, ma in questo modo perderete un grosso bonus.

Ora è la volta della parte più gustosa del gioco, nella quale attraversate il porto a tutta velocità sparando alle mine e alle barche nemiche. Potete acquisire armi extra agganciandovi all'elicottero (una manovra non affatto facile, soprattutto quando siete presi di mira!). Dovete distruggere quattro torri di comunicazione rosse per neutralizzare il porto.

Una volta superata questa prova, si passa al livello finale: far saltare l'equivalente acquatico di un'astronave madre aliena. Colpite l'ammiraglia venti o trenta volte e siete pronti per puntare al prossimo bersaglio. Quest'ultima prova è talmente difficile che ci vuole più fortuna che abilità.

Nel complesso, un gioco discretamente impegnativo, che però non giocherete a lungo.

K-VOTO: 650

CALIFORNIA PRO GOLF (PC)

Inegli anni passati ci sono stati diversi buoni giochi di golf per tutti i computer. Leaderboard e Jack Nicklaus per esempio, e sembrano essere diventati un passatempo diffuso tra gli appassionati di golf che non sopportano la pioggia. Se siete a corto di liquidità comunque, questa è una buona alternativa. Ci sono tutte le opzioni del caso: veduta bi e tridimensionale della buca, condizioni del vento, scelta delle mazze e la possibilità di controllare la potenza e l'effetto del tiro.

Nel complesso, e visto il prezzo, una ragionevole simulazione di golf. Vale la pena



provarlo se volete fare qualche buca senza uscire di casa.

K-VOTO: 700

KELLY X (ATARI ST)

Molto tempo fa, quando lo Spectrum era ancora il miglior computer in circolazione, l'immagine produceva uno strano gioco monocromatico con grafica a fili di ferro nella quale si interpretava il ruolo di un netturbino spaziale spingendo oggetti 3D in un buco nero. In Kelly X dovete anche distruggere pezzi di immondizie spaziali fluttuanti, e a parte il fatto che gli oggetti a fili di ferro sono stati sostituiti da grafica a vettori solidi i



due giochi sono notevolmente simili (anzi il vecchio titolo Imagine era molto più giocabile). Vi basteranno cinque minuti per farvi decidere di premere il pulsante di reset.

K-VOTO: 390

ROAD WARS (ATARI ST)

Non nescio proprio a capire il ragionamento che sta dietro questa ristampa. Ha fatto cilecca quando uscì la prima volta a prezzo pieno e anche a prezzo economico non ne vale proprio la pena. Il gioco vi vede schizzare a tutta velocità per una strada curva sparando a vari nemici, sempre che riusciate a cavarvela con il bizzarro sistema di comando. Con 15.000 lire, portate una ragazza al cinema piuttosto!

K-VOTO: 300

CONSOLE MANIA

La rubrica dei maniaci delle console (della serie "sottotitoli banali N°154")

IUR viene obbligato a giocare *Super Mario Bros 2* e si diverte.

Grazie alla console Sega imprestataci da un collaboratore prova prova anche l'ebbrezza di *Wanted* e prepara una mega mappa per *Spy vs Spy*...

SUPER MARIO BROS 2

NINTENDO per NES.
L.79.000 cartuccia

Me lapino! Me svenniato!

Mi ha telefonato il capo (la dire il vero ho telefonato io, la gerarchia è sempre la gerarchia, ma non diletto in giro) e mi ha detto: "Viecceni in redazione, che c'è un bel gioco per il NES per te...!"

Ed eccomi qua, ancora incredulo, con in mano la confezione di *Super Mario Bros 2*: non riesco a capacitarmi come sia possibile che "qualcuno" possa propormi di recensire questo genere di videogiochi, che personalmente definisco "platform game a scivolamento", per i quali ho una specie di incompatibilità a livello di comandi. La mia vendetta sarà terribile!

Per mettersi a distruggere... giocare un VG bisogna avere uno stimolo: amore e odio a volte possono ottenere il medesimo effetto.

Tutto sommato, più gioco con questo "lasciatino" Nintendo e più lo trovo confortevole: Mario non scivola poi tanto ed è più controllabile proprio per il fatto che il pulsante direzionale è più immediato di un joystick.

Altro fatto che mi sta facendo diventare quasi simpatico questo *SMB2*: possiamo scegliere di impersonare uno dei quattro protagonisti della vicenda, ciascuno con diverse capacità in fatto di salto, corsa e raccolta oggetti, il che mi ricorda un com-op che mi piaceva molto veder giocare, *Psychic 5*, nel quale i protagonisti "galleggiavano" in aria. In effetti, in questo caso solo due personaggi posseggono questa proprietà: il fratellone di Mario, cioè l'insostituibile Luigi, e la bellissima Princess. Quest'ultima può addirittura rimanere sospesa, ferma a mezz'aria, per circa un secondo e mezzo, ed è in grado di effettuare dei salti molto lunghi, che possono misurare quasi una schermata intera, se contemporaneamente teniamo premuto anche il pulsante B oltre a quello A (il primo serve per aumentare la velocità e il secondo per saltare).

Luigi possiede la medesima abilità in quanto a lunghezza di salto, ma è più agile perché muove in maniera velocissima le gambe, per cui spicca salti più lenti, che però raggiungono un'altezza vietata ai suoi compagni d'avventura.

Invece la virtù migliore di Toad, il quarto eroe di *SMB2*, è la velocità, da pistolero del Far West, nell'estrarre i vari oggetti dal terreno.

E Mario? Mario non è né cane, né pesce, nel senso che non eccelle in niente, dimostrando un'abilità media in tutte le situazioni.

In pratica, per giocare al meglio questo *SMB2* bisogna farsi prima un'idea (molto meglio: una mappa) di tutto il percorso per stabilire quale personaggio utilizzare in ciascuna Zona, visto che esiste la possibilità di scelta all'inizio di ognuna.

Tutta la vicenda ha il sapore di "un'avventura annunciata", nel senso che è quasi la materializzazione di un sogno di Mario: siamo nella terra di Subcon, alla quale si accede tramite una porta misteriosa posta in una giotta nascosta all'interno della montagna vicina alla casa di Mario, ove regna il malvagio Wart, una sorta di "re-rospo".

Subcon è suddivisa in 7 MONDI, ciascuno composto da 3 Zone, tranne l'ultimo, per cui il gioco termina con lo scontro finale contro Wart nella Zona 7-2, ma per arrivare dobbiamo partire dall'inizio ed abbiamo solo due possibilità di continuare la partita dal punto in cui ci eravamo arresi nella precedente, o meglio dalla prima zona del mondo che stavamo attraversando.

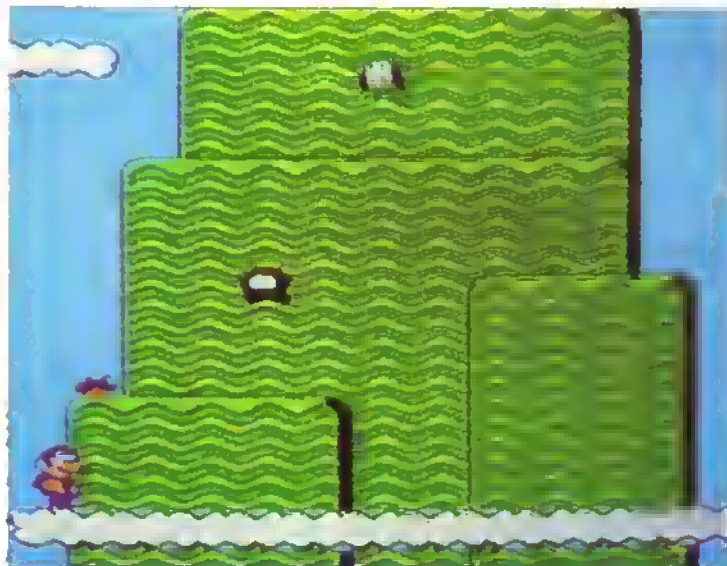
Per fortuna, alle 3 vite iniziali possiamo aggiungere quelle che si possono vincere raccogliendo i funghi "1 up" nascosti in posti fissi ed anche giocando con le slot machine, poste alla fine di ogni zona, sperando le monete oc-

cultate nel Subspazio, al quale si accede attraverso le porte magiche, che compaiono lanciando la pozione magica.

Lo scopo del gioco è fondamentalmente esplorare, per trovare nuovi oggetti che ci permettano di proseguire il nostro cammino: in pratica gli avversari che dobbiamo necessariamente abbattere sono solo i guardiani di finzione che ci lasciano il "pass" per la zona successiva soltanto dopo essere morti.

Devo ammettere che complessivamente *SMB2* è molto allineato, offrendo una certa varietà di situazioni di gioco e soprattutto la possibilità di sfruttare trucchi nascosti, fondamentale per rendere memorabile un videogioco, ma ha un piccolo difetto (almeno per il sottoscritto): non esiste il punteggio!

Concetto nuovo, quindi, che unito al fatto di non avere nessuna limitazione nel nostro girovagare, né di tempo, né di scorrimento forzato dello schermo, è esattamente il contrario di ciò che si trova generalmente in un com-op: a voi le conclusioni...



Sempre con la testa tra le nuvole, vero Mario?

WANTED

La SEGA vi vuole vivi o morti...

WANTED è uno spara-spara e colpisce ambientato nel selvaggio west e prodotto per il Master System.

Impugnate il vostro fidato Light Phaser, togliete sei colpi dalla cartuccia, agganciate l'arma alla cintura, balzate sulla vostra poltrona e preparatevi a una sana sparatoria contro i malvagi pistolieri di Tomestone City.

I membri della banda sbucano da dietro barili ed appaiono alle finestre degli edi-

fici, sparando qualche rapido colpo e quindi rifugiandosi al riparo. Dovete saper estrarre la vostra arma davvero in fretta per sfenderli. Altri cowboy sono più infidi, e vi puntano contro all'improvviso la loro arma mentre fingono di passeggiare tranquilli lungo il marciapiede.

Il vostro Light Phaser ha munizioni limitate, ma l'indicatore di energia purtroppo non decima inesorabilmente verso lo zero se vi imbottiscono con troppo piombo. La grafica è graziosa e colorata ed il

sonoro rende bene l'atmosfera dell'ansata di piombo, con i proiettili che "zingano" di qua e di là nella migliore tradizione dei film western. Alla fine del primo livello se sopravvivate allo scontro con i membri della banda siete chiamati al confronto finale con il capo della stessa.

Gli altri livelli offrono la possibilità di allenarsi e fare qualche punto sparando a bottiglie, bicchieri e secchi che scorrono su un nastro trasportatore. Quindi l'azione si sposta in un deserto "che più deserto non si può" con cactus giganti ed alti picchi montani all'orizzonte, mentre la sparatoria questa volta si svolge tra avversari a cavallo.

Una divertente escursione nel selvaggio west, ma non un classico. Imperdibile per tutti i possessori del Light Phaser.

K-VOTO 635



Wanted - mostra quello che sai fare, proprietario di Light Phaser!

SEGA	L70000 cartuccia	USCITO
------	------------------	--------



Sparate ai barili per scoprire le bombe nascoste. Queste sono Smart Bomb anti-cowboy.

IN ARRIVO PER CONSOLE

Le gare di corsa su console sulla linea di partenza.

I proprietari di console possono sentirsi un po' trascurati vista la vanella di giochi di corsa per home computer che ha invaso gli scaffali tra la fine dell'89 e l'inizio del '90. Il consiglio di K è di non abbattersi, in quanto una fiumana di giochi sullo stesso argomento proveniente dal Giappone sta per dilagare, o ha già iniziato a farlo, anche qui da noi. Tra i titoli potete trovare Out Run per il PC Engine, Turbo Out Run per il Mega Drive e



Power Drift per il Sega Master System.

Le corse della Nintendo mancano di

vero spessore, come frequentemente accade con i giochi Nintendo, ma anche questo dovrebbe vedere presto

Turbo Out Run - presto su tutti i Sega Mega Drive

dei miglioramenti. Ci sono pile di ottimi giochi nel catalogo Nintendo, tra i quali Road Blasters, Chase HQ, Super Sprint e Super Trux. Come al solito, purtroppo, è probabile che in Italia arrivino tra un bel po'.



Power Drift - presto il Sega.

East vs. West BERLIN 1948



Rainbow
Arts

Un entusiasmante gioco nel quale potete vestire i panni di un agente segreto.

Investigate ed interrogate i personaggi sospetti che incontrate, tutto è lecito purché portiate a termine la vostra missione.

Presto disponibile per tutti i 16-bit!!

LEADER
MULTIMEDIA



TIME WARS

Iur si è dedicato allo studio di un gioco della Sega e ha preparato le mappe dal primo al nono livello per Spy vs. Spy

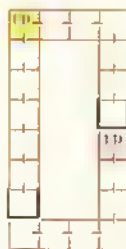
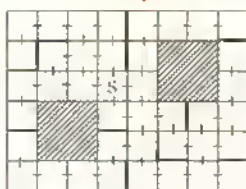
round 1



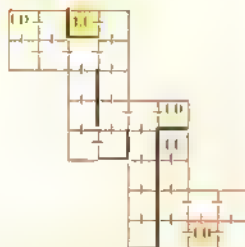
round 2



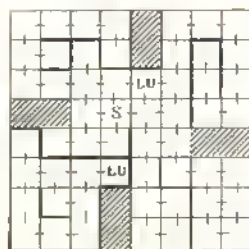
round 3



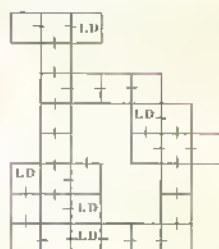
round 9



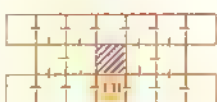
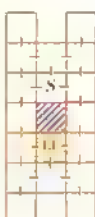
round 4



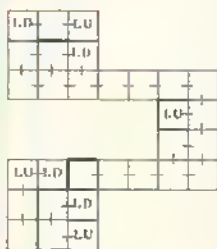
round 6



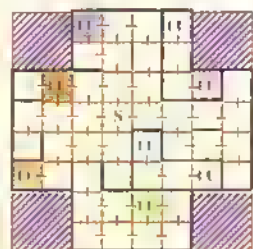
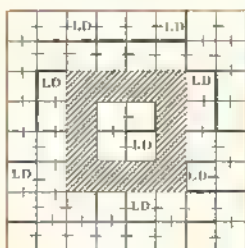
round 5



round 8



round 7



LEGENDA

- LU Scala verso l'alto
- LD Scala verso il basso
- ~ Porta di passaggio
- S Pattonza

CORNER

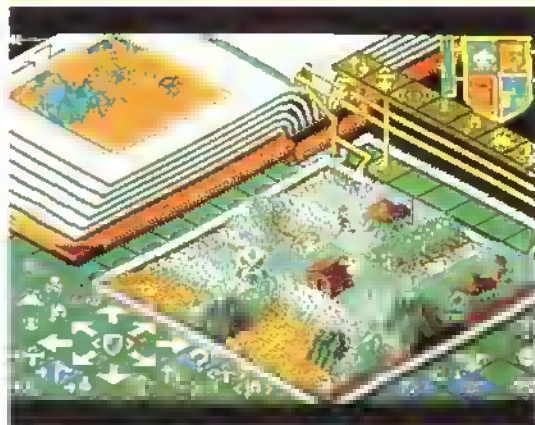
CONSOLE



NUOVE VERSIONI

QUESTO MESE K PRESENTA LE NUOVE VERSIONI PER I COMPUTER SERIOSI

PC



POPULOUS

Electronic Arts, L45000d
Versione Amiga recensita su
K5: K-VOTO 963

THE PROMISED LANDS

Electronic Arts, L45000d
Versione Amiga recensita su
K5: K-VOTO 963

Alla recente premiazione degli Indin, gli oscar dell'industria, la Bullfrog ha ricevuto riconoscimenti per il miglior programmatore e per il miglior gioco originale del 1989. Dopo un simile successo, non poteva certo mancare all'appello la versione di Populous per PC!

Anche su questo computer, Populous non perde nulla del suo fascino anche se la mancanza della musica celestiale, in stile Brian Eno, sminuisce un po' l'atmosfera. Per interpretare al meglio il ruolo di Dio è consigliato l'uso del mouse anche se si può determinare il destino dei propri sudditi con joystick o tastiera. Come i lettori di K sapranno, il vostro compito è quello di contrastare il Male. Niente metallo o allegione: come ogni essere supremo che si rispetti controllate i vostri sudditi dall'alto del regno dei cieli e fate di tutto tipo levitare il terreno per rendere felice e far prosperare il popolo. Per contrastare i sudditi dell'avversario potete, una volta che la vostra energia divina (o "manna") ha raggiunto un livello sufficiente, utilizzare gli interventi divini come terremoti, inondazioni e altre diavole del genere.

Anche in questa versione di Po-

polous possono partecipare due giocatori mettendoli in comunicazione allietanti PC. Il programma può essere configurato a piacere per utilizzare al meglio i vari comandi, soprattutto se siete obbligati ad utilizzare solo la tastiera. La grafica nella versione EGA e VGA è ottima, mentre se avete una scheda CGA dovete aiutarvi con una tabella comparativa dei colori per decifrare personaggi e paesaggi.

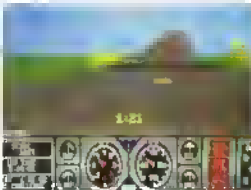
Per Populous versione PC sono già disponibili i nuovi mondi di Promised Lands.

K-VOTO:958

HARD DRIVIN'

Domark, L29000
Versione ST recensita su K13:
K-VOTO 937

Non aspettatevi gli effetti sonori dell'Amiga, ma per la grafica siamo su ottimi livelli. Sul nostro Amstrad 2086 il gioco è lentissimo (basta vedere il cronometro per avere una conferma), di conseguenza tutto diventa troppo facile ed estenuante. Basandoci sulla nostra esperienza, immaginiamo che con altre configurazioni tutto sia più regolare. Questa versione per PC è allo stesso livello di quelle già recensite, con ottima grafi-



ca solida in 3D e una buona fluidità del movimento.

K-VOTO 910

TV SPORTS FOOTBALL

Cinemaware, L59000d
Versione Amiga recensita su
K4: K-VOTO 892

Esattamente a un anno di distanza dall'uscita di TV Sports: Football per Amiga, la Cinemaware presenta la versione per PC di quello che ancora oggi è il miglior gioco di football americano in circolazione.

tori più importanti come il quarterback, i running back, i ricevitori - ha quattro attributi: velocità, forza, mani e agilità. Gli attributi, singoli e di reparto, di ciascuna squadra sono già stati assegnati dalla Cinemaware, ma volendo potete cambiarli creandovi una squadra adatta alla vostra filosofia di gioco.

La partita può essere giocata sia in versione strategica, dove scegliete le azioni da eseguire e poi è il computer che si occupa di eseguirle, oppure in versione arcade intervenendo col joystick per comandare i singoli giocatori. In questo secondo caso, come già nelle altre versioni a 16-bit, la cosa più difficile da imparare è l'e-



Quel QB sembra quasi Joe Montana tanto è protetto dalla sua linea d'attacco

La struttura del gioco è identica a quella della versione Amiga, comprese le divertenti scenette animate prima, durante e dopo la partita. Ovviamente la grafica e il sonoro non sono allo stesso livello, ma questa non è una colpa che si possa attribuire alla Cinemaware.

Anche qui sono presenti tutte e 28 le squadre della NFL e quindi potete organizzare un campionato con altri 27 amici (sempre che li trovate, altrimenti il computer prenderà il comando delle squadre senza "head coach"). Potete giocare un campionato intero oppure soltanto partite amichevoli e ovviamente fare pratica sia nei calci piazzati che nelle azioni dalla linea di scrimmage. Se volete un consiglio d'amico, allenatevi prima di cominciare il campionato, sia con l'apposita opzione che facendo partite amichevoli (più divertente), altrimenti farete la fine del Titanic contro l'iceberg.

Ogni giocatore - o meglio i gioca-

sezione dei lanci. Sul PC sembra ancora più difficile: funziona esattamente come nella versione per Amiga, ma per una qualche ragione non ha la stessa fluidità. Forse era la mia mano a non essere sufficientemente "calda"...chissà? Ad ogni modo è essenziale che impariate a guidare i giocatori, quindi anche a lanciare, per chi nella sola versione strategica il gioco perde un buon 40% della sua ottima giocabilità.

La velocità del gioco dipende dalla potenza del vostro computer: con un 8086 risulta un po' lento rispetto alla versione Amiga, ma rimane comunque giocabile. Gli altri non avranno alcun problema.

TV Sports: Football insomma si merita le stesse lodi delle versioni precedenti, con qualche punto in meno viste le inevitabili differenze grafiche e sonore.

K-VOTO 850

NUOVE VERSIONI



Pazzo, cosa fai? Non c'è mica Chlambretti che ti salvi!

GHOSTBUSTERS II

Activision, L49000d

Versione Amiga e Atari ST recensita su K13: K-VOTO 451

Se state per voltare pagina perché vi ricordate le versioni per Amiga e ST di Ghostbusters II, beh aspettate un attimo perché, credeteci o meno, la versione per IBM è completamente diversa: no, non è un pesce d'aprile (fori stagione); è veramente tutto un altro gioco.

Quelli dell'Activision hanno prodotto un gioco con la 'G' maiuscola; anche se non è la prima volta che accade una cosa del genere, c'è da rimanere di stucco: dalla presentazione alle varie schermate, la grafica è molto dettagliata e precisa, l'animazione è veloce e fluida (sempre che abbiate un compatibile a 8 MHz) e, soprattutto, il gioco segue abbastanza bene la trama del film.

Ma andiamo con ordine: inizia in un tribunale (ma guarda che ingrat), dove dovrete salvare un giudice piuttosto scettico dai fantasmi di due sue vittime, cercando allo stesso tempo di non essere colpiti più di tre volte dalle palle inluocate che gli ectoplasmi vi lanciano nel tentativo di bruciavvi.

Dopo aver salvato il giudice, vi ritroverete nel vostro ufficio, dove trovate un computer, una Status board, un telefono, uno sfilatoio di viscidume (che schifo, ndr), un CD e una poila. Il computer vi fa sapere il vostro stato finanziario e vi dà informazioni su quello che state selezionando.

All'arrivo alla porta, arriverete alla stazione sotterranea Van Horne, abbandonata dal 1870, dove abbonda la melma che serve per gli esperimenti di Egon. Infatti, avendo scoperto che gli ectoplasmi sono sensibili alla musica, siete costretti a sperimentare diverse melodie (ricor-

date il CD?) per rendere 'positivi' i vari fantasma, ectoplasmi e spiritelli.

Quando invece riceverete una telefonata, vorrà dire che è giunto il momento di gridare 'Ghostbusters!' e di dare la caccia al fantasma di turno: la chiamata può arrivare dal Central Park, dai cantieri navali e da un centro commerciale; queste sce-



La scrivania dei Ghostbusters

ne sono simili a quella del tribunale, ma molto più esilaranti; oltre a bruciare gli ectoplasmi potrete divertirvi a distruggere gli elementi dello schermo, come toilette, docce (con relativi biondini), gatti, bidoni della spazzatura, ecc.; attenzione perché, anche se è divertente, dovrete pagare i danni (e affondare di nuovo il Titanic non è per niente economico).

Se sarete colpiti più di tre volte, siete davvero nella m...elma; a questo punto la status board vi permetterà di sapere dove sono i quattro componenti del gruppo e, se qualcuno è stato portato al manicomio dopo un'uscita non troppo fortunata, emmerete Babbo Natale entrando dalle finestre dell'edificio con una corda e cercando di salvare il 'paziente': attenti ai pazzi veri, agli inservienti, e soprattutto a riappare la corda quando uscite.

Quando (se, ndr) avrete raccolto abbastanza dollari, Egon potrà costruire il solfaiore di viscidume (vi lascio immaginare a che cosa serva). A questo punto selezionando questo apparecchio andrete a fare quattro passi sulla (o meglio, 'con') la Statua della Libertà, per raggiungere il museo dove è custodito il dipinto 'animato' di Vigo e dove avverrà il vostro ultimo duello!

Il gioco è molto più indovinato della sua tragica versione vista su altri computer: è molto gratificante visivamente e pure il sonoro non è da buttar via. Prevalle la parte arcade e, anche se colpite gli ectoplasmi, e compiere la maggior parte delle azioni non è affatto semplice, non risulta particolarmente difficile.

Unica caratteristica particolarmente negativa è la necessità di cambiare continuamente i dischi durante il gioco: se non avete un hard disk, potete usare Ghostbusters II per allenarvi al mestiere di disc jockey.

K-VOTO:790

Brothers hanno fatto centro e siete alla ricerca di uno sparafutro per passare il tempo durante l'ora di lavoro l'avevate trovato.

Il gioco, come tutti gli spara-fuggi è semplice ed immediato; prima sparate a tutto quello che si muove e poi fate domande. Non siate ad annoiarsi con la 'trama' del gioco, peraltro esile visto il genere, ma sono costretto a ripetere i peana sulla grafica già citata a piena voce quando uscirono le versioni ST e Amiga. Nella versione VGA, quella da noi provata, non dico che sembra l'Amiga ma poco ci manca. Vedete per credere, avrebbe detto Guido Angeli (ma che fine ha fatto?).

Il gioco è composto da cinque livelli progressivamente difficili e già il primo vi farà capire che non è un gioco facile e questo discorso vale soprattutto per questa versione che gira su un computer non certamente molto diffuso tra gli 'smanettoni'.

All'inizio l'astrogone non è molto fornito di armi, ma colpendo gli sciami d'alieni che vi attaccano senza sosta potrete raccogliere delle bollicine che non sono altro che contanti che vi verranno utili nel negozio di Crispino - a metà e alla fine di ciascun livello - per acquistare le armi più diverse: dall'autolucco al Super Nashwan Power, dalle mine allo sparo laterale, ai cannoni laser.

Alla fine di ogni livello c'è un gigantesco guardiano: creature a volte disgentose che comunque nascono a strapparvi un commento di meraviglia per come sono disegnate e un'imprecazione per quanto sono difficili da distruggere.

Purtroppo manca la colonna sonora campionale di Bomb the Bass che tanto scalpore aveva fatto nella versione per Amiga, ma non si può volere tutto. Il sonoro del PC è quello che è e dovrete accontentarvi; comunque, parola mia, non avrete tempo per accorgervi della sua mancanza!

K-VOTO: 900

XENON II

Imageworks, L49000 versione Amiga recensita su K 10 K-VOTO 937

Dopo essere diventato lo sparafutro con la S maiuscola per Amiga e ST, Xenon II si lancia alla conquista del mondo PC.

Ancora una volta, i Bilnrap



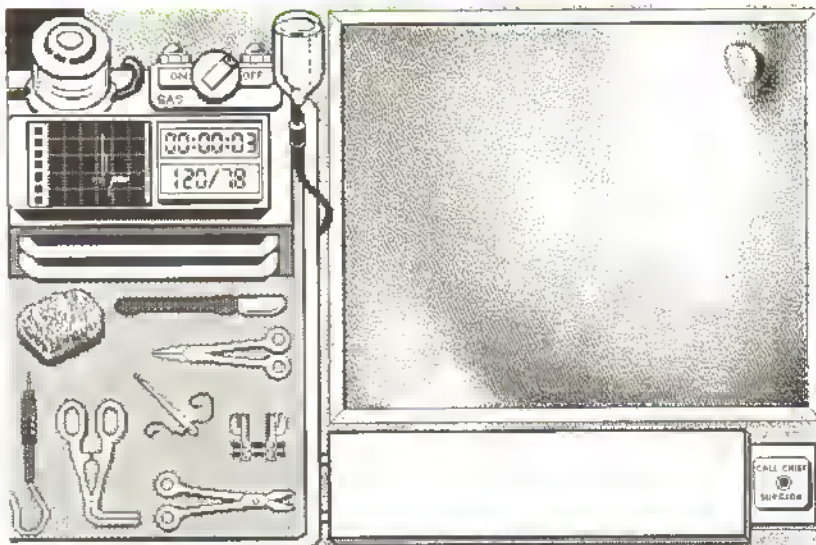
MACINTOSH

LIFE & DEATH

Software Toolworks,
L59000d Versione PC
recensita su K9:
K-VOTO 882

La versione per Mac di questa divertente e per certi aspetti inquietante simulazione medica riproduce tutte le caratteristiche delle altre versioni, risultando ovviamente molto più veloce nei calcoli. La grafica è stata convertita senza grossi danni al bianco e nero, mentre la struttura è identica a quella per PC, con molte schermate e situazioni impegnative: la Software Toolworks ultimamente ha realizzato degli ottimi prodotti, e nel caso di *Life & Death* il risultato è tanto realistico che sul manuale e nel programma trovate un sacco di raccomandazioni a non sperimentare le tecniche mostrate dal gioco. Nonostante questa avvertenza, si fa di tutto per creare un'atmosfera adatta aggiungendo alle splendide schermate "ospedaliere" guanti e mascherina da chirurgo reali come omaggio nella confezione.

Lo scopo del gioco è guadagnarsi la fiducia del primario, e soprattutto dei pazienti, di un tipico ospedale da serial televisivo americano.



Il tavolo operatorio: quello a destra è l'addome del paziente pronto a essere inciso. Non dimenticatevi l'anestesia e fate attenzione la salute e la vita del paziente è nelle vostre mani di chirurgo.

cano. Humor, operazioni, diagnosi, corsi di aggiornamento sono all'ordine del giorno, tutto il gioco è guidato dal mouse, comprese le delicate sequenze in sala operatoria.

All'inizio è un po' frustrante ma se avrete un po' di pazienza qualche paziente, scusate il giro di parole, riuscirete a salvarlo. La versione è resa ottimamente e non perde la

tensione del gioco anche se dovete accontentarvi del bianco e nero.

K-VOTO 880

SIM CITY

Infogrames, L59000 vers.
monocromatica, L59000
vers. colori Versione Amiga
recensita su K10
K-VOTO 945

Le simulazioni hanno sempre un grande fascino, e quando si tratta di provare lebbrezza del potere il fascino diventa doppio. Forse è per questo motivo che il titolo di miglior gioco dell'anno è rimasto in ballottaggio tra *Populous* e *Sim City*. Da sindaco a dio il passo può essere breve, anche se basta un errore per tornare a pulire i vetri, almeno nel computer; nella realtà purtroppo le cose vanno diversamente.

K ha avuto l'onore di presentarvi in anteprima sul numero di settembre la versione per Amiga di *Sim City*. A quel tempo il gioco non era ancora disponibile per il mercato europeo: ora il programma è distribuito regolarmente in Europa dalla Infogrames e in Italia dalla CTO. Se ancora non lo sapete, in *Sim City* vestite i panni del sindaco di una città e potete misurare le vostre capacità creando una città dal nulla oppure amministrate una già esistente e popolata. I comandi sono a icone e le varie opzioni sono

identiche a quelle esistenti nella versione espansa per l'Amiga. Potete costruire palazzi, strade, centrali energetiche, stadi, comandi di polizia e dei vigili del fuoco. Tutto si svolge sulla planimetria di una città, e quando volete potete consultare grafica e sondaggi per conoscere il vostro operato. Più bravi siete e più tempo resterete in carica senza contare sui contributi extra dello Stato, ma una volta fondato il primo quartiere e installata la prima industria potete

solo sperare nei contributi dei cittadini.

Sim City è stato sviluppato per Macintosh e questo può essere una garanzia. La versione a colori è splendida e anche la versione

monocromatica con tutte le opzioni, sonora ed effetti digitalizzati, è di livello sublime.

K-VOTO 950

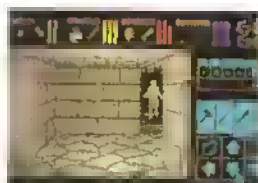


Tokyo è una città popolosa e quindi difficile da amministrare, se poi entra in azione anche il "fattore" Gozzilla sarà difficile mantenere la poltrona di sindaco.

TRICKS 'N' TACTICS

GLI AIUTI DEI LETTORI DI K PER I GIOCATORI PIU' PIGRI...

DUNGEON MASTER



La Guida al Dungeon

ARMI

Tenetevi forte: arriva la prima parte di una guida per la risoluzione di *Dungeon Master*. Troverete un elenco completo di armi, oggetti e tesori, che troverete nel Dungeon. In più vi regaliamo una sorpresa finale!

Il mese prossimo troverete la seconda parte con la descrizione dettagliata di tutti i mostri, delle chiavi e di tutto il necessario per sopravvivere nel Dungeon.

Per elenco e consigli, un grazie a Marco Melgazi di Novara e Jacopo Gnocchi di Bergamo.

FALCHION - Lo trovate quando eliminate gli Scheletri.
SWORD - Vengono abbandonate dai Chaos Knight quando li uccidete.
DELTA - deve essere raccolto in una stanza al livello 8.
HARD CLEAVE - Aumenta i punti danno. Si trova al livello 10.
DIAMOND EDGE - Aumenta i punti danno. Al livello 11.
INQUISITOR - Si trova al livello 7 +2 mana & incantesimo Disrupt.
VORPAL BLADE - Al livello 4 +4 Mana & incantesimo Disrupt.
AXE - Se ne trova una al livello 4, e ne ha una Siamm.
SAMURAI SWORD - Trasportata da ladro.
BOLT BLADE - Può lanciare Lightning Bolt (solo in numero limitato) ed essere usata come spada (livello 11).
FURY - Come sopra, ma lancia Fire Ball (livello 11).
FLAMMIT - Come sopra, ma non si può usare come spada (livello 13).
STORM RING - Lancia Lightning Bolt, si trova al livello 9.
STONE CLUB - Si trovano dopo aver ucciso uno Stone Golem. Li-

vello 7.
CLUB - Sono in possesso dei Blue Ogres e di Halk ne ha una.
BOW - Ve ne serve uno, e lo troverete al livello 4. Lanci dardi e frecce.
CROSS BOW - Come sopra, ma più potente e si trova al livello 6.
SLING - lancia piccole pietre (che sono ai livelli 2 e 3) e si trova al livello 3.
THROWING STARS - Ce ne sono sparpagliate 6 o 7 in giro per i vari livelli. Ne ha qualcuna Wulsee.
MORNING STAR - Solo 2, ai livelli 11 e 12.
MACE OF ORDER - Al livello 8.
FUL BOMBS - Ce ne sono molte in diversi livelli.
VEN BOMBS - Come sopra, ma possono essere fatte utilizzando l'incantesimo appropriato.
BLUE MAGIC BOX - Lancia il Freeze Life, ma dura poco.
GREEN MAGIC BOX - Come sopra, ma ha una durata maggiore.

BASTONI E BACCHETTE

WAND - Calm, Spellshield, Heal. Si trova nella "Crypta" del terzo livello.
DRAGON SPIT - +7 Mana. Livello 7.
FIRESTAFF - Non lancia nessun incantesimo.
FIRESTAFF + POWER GEM - +1 Wizard Level, +2 Priest Level, Invoke (produce Fireball, Cloud of Poison o Lump of Poison), Fuse, Fluxage.
SCEPTRE OF LIFE - +5 Mana, Heal e Light (livello 7).
SNAKE STAFF - +8 Mana, Heal, Calm, Livello 12.
STAFF OF CLAWS - +4 Mana.
STAFF OF MANA - +10 Mana; inoltre Dispell Fireshield, Al livello 10.
TEO WAND - +6 Mana, Calm, Spellshield, Fireshield.
YEW STAFF - +4 Mana; Dispell e

Calm, Livelli 6 & 9.

Molti degli oggetti riportati possono essere usati come armi normali.

COLLANE

FERAL PENDANT - +1 Livello Wizard.
ILLUMULET - Fornisce illuminazione.
MOONSTONE - +3 Mana. (Chiamate ha già una con sé).
THE HELLION - Nessun uso apparente.
EKKHARD CROSS - Nessun uso apparente.
GEM OF AGES - Nessun uso apparente.
JEWEL SYMBOL - Nessun uso apparente.

OGGETTI PREZIOSI

ORANGE GEM - Nessun uso.
GREEN GEM - Nessun uso.
BLUE GEM - Apre una porta al livello 3.
GOLD, SILVER & COPPER COINS - Apiono diverse porte e pannelli, soprattutto ai primi livelli.
CROWN CALISTA - Nessun uso. Si trova al livello 14.
CROWN OF NERRA - +10 Wisdom. Livello 7.

ALTRI OGGETTI

CORBAMITE - Si trova al settimo e al nono livello. Apre una porta al livello 9.
CHOKER - Si trova al livello 5 ed è portato anche da Sonja. Nessun uso apparente.
MAGNIFIER - Apre una porta segreta al livello 11. Dovete cercarlo al livello 10.
COMPASS - Si trova al livello 3. Vi aiuta in alcune zone, come la "Matrice" del livello 3 o la prima parte del 10, dove ci sono le insidiose Spinning Squares.

69

La Guida Pratica a AD&D e BARD'S TALE

Nei giochi di ruolo solitamente non esistono "modi-gabola", ma non per questo bisogna lasciare gli avventurieri sfortunati nelle pene. Ecco un truccetto che funziona con la maggior parte dei GdR in commercio in grado di duplicare a volontà qualsiasi oggetto utile. Usatelo quando scoprite di avere il conto in rosso dieci minuti prima della Battaglia Finale o semplicemente per avere lasciare di stucco i mostri che incontrate.

Per questo trucco avete bisogno di tre di-



schì - quello su cui avete salvato i vostri personaggi e due dischi formattati, che chiameremo "ricco" e "povero".

Cambiate la vostra situazione preferita e salvate tutti i personaggi sui tre dischi (il che può costringervi a ricaricare la situazione salvata).

Ora, chiamiamo per comodità i personaggi del vostro gruppo "Sig. A", "Sig. B", "Sig. C", ecc. Mettiamo che il Sig. A abbia una spada +3. Date la spada al Sig. B e quindi salvate il Sig. A sul Disco Povero. Ricaricate il Sig. A dal Disco Ricco e date la spada al Sig. C, ripetendo quindi la manovra con tutti i membri del gruppo.

Quando tutti i vostri uomini hanno quanto occorre, tutto quel che dovete fare è salvare il gioco sul disco usato normalmente - finito!

Infine, un altro consiglio per i giocatori di AD&D. Non create personaggi femminili o elfici (alla faccia dell'apartheid). Le donne sono troppo deboli e gli elfi non si possono reincarnare dopo uno scontro con un non-morto. Cavoli... Già tremiamo al pensiero delle lettere potemiche che riceveremo dalle vane donne elfiche.

Indiana Jones e l'Ultima Crociata: la Soluzione.



L'avventura grafica di Indy è uno dei giochi più venduti degli ultimi tempi e quello per il quale riceviamo quotidianamente il maggior numero di telefonate. Comprendendo i terribili problemi che tormentano le notti dei nostri poveri lettori, abbiamo sguinzagliato i nostri migliori archeologi alla ricerca del Sacro Graal, e dopo una settimana di gioco coatto Fabio Rossi è riuscito a ricostruire la vicenda completa de "L'ultima Crociata".

Ci sarebbe sicuramente impossibile ringraziare tutti coloro che hanno contribuito a risolvere questa stupenda avventura dinamica della Lucasfilm, ma vogliamo ricordare almeno i più importanti fra loro: Andrea Bodrati & Cristina Cellone di Vado Ligure, Andrea Paleari di Saronno, Paolo Leva di Roma, Paolo Smeo di Torino, Valeria Bernardini di Roma (di **Poof** non sappiamo più niente, ma fra poco esce **Ultima V. Indy**) e Franca Badioli della redazione, per tenirci del "Verbo di Dio" e soprattutto per l'indispensabile supporto morale.

Nota: Le parti in neretto del testo rappresentano i comandi da inserire per procedere nel gioco.

IL COLLEGE

Finalmente era fatta, dopo tutti quegli anni, la Croce di Coronado era finalmente tornata nelle mani del professor Jones, docente in archeologia a Princeton, Indiana attraverso l'atrio del college avvicinandosi a Marcus, suo vecchio amico e goffo compagno di avventure, che lo accolse con la sua tipica flemma.

Con i vestiti ancora zoppi, Indy (così lo chiamavano gli amici) decise di andarsi a cambiare negli spogliatoi della vicina palestra: per un uomo d'azione come lui, la presenza di un allenatore di ping-pong sul ring rappresentava una tentazione troppo forte, così **tornò rapidamente negli spogliatoi** per indossare degli indumenti più adatti ad una sessione di allenamento. Dopo avere rinfrescato le sue conoscenze riguardo la Nobile Arte, lottava, Indy decise che era venuto il momento di tornare alle regolari occupazioni di insegnante.

Iniziò nuovamente i tanto odiati abili borghesi, si affrettò a tornare da Marcus, con il quale **parlò** brevemente dei suoi successi con un collega, puntualizzando che il suo antagonista "se l'era voluta". Dopo avere dato appuntamento al collega per un brindisi in onore dei recenti successi, andò nel suo ufficio, all'estremità di un breve corridoio che dava verso il fondo del salone.

Una volta arrivato, dovette **parlare agli studenti** che affollavano la sala d'attesa tranquillizzandoli con alcune frasi di circostanza (sempre le ulti-

me che gli venivano in mente).

Nella tranquillità del suo ufficio, per prima cosa **prese dalla scrivania le stampe postali, le lettere ed i documenti** che la affollavano, sotto cui trovò un **pacco**. **Aprenendolo**, fu sorpreso di scoprire un vecchio **diario** appartenente a suo padre, zeppo di appunti riguardanti il Sacro Graal; si trattava di qualcosa di troppo strano per lasciarsi bloccare dagli studenti, così **aprì la finestra** dello studio e attraversandola uscì nel cortile, dove lo attendevano due loschi figure.

Portato contro voglia in un lussuoso appartamento, Indy ebbe modo di conoscere il sinistro Walter Donovan, che gli rivelò alcune preoccupanti notizie: non appena ebbe modo di tornare al college, il nostro archeologo **viaggiò** sino alla **casa di Henry**, il suo genitore misteriosamente scomparso.

L'appartamento era stato messo completamente a soqquadro e Indy non trovò niente di meglio da fare che **completare l'opera, tirando la libreria** di destra, che crollò rumorosamente rivelando un pezzo di scotch risalente a chissà quando. Il professor

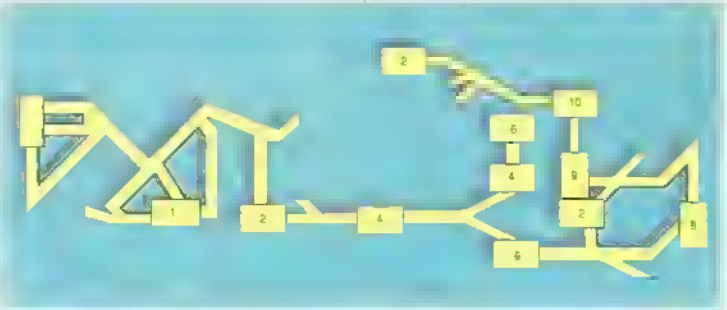
dre, vicino all'ennesima libreria, Indiana attraversò la città tornando al college, dove costrinse Marcus a seguirlo nel suo **viaggio aereo verso Venezia**.

VENEZIA E LE CATACOMBE

Non appena giunto nella città sull'acqua, fece conoscenza della sua procace collega Elsa Schneider, già compagna di lavoro di suo padre, che lo condusse verso una sontuosa biblioteca.

Entrato in quella che era stata una volta una meravigliosa chiesa, il prof. Jones ne esplorò le stanze che si aprivano a sinistra dell'entrata, sino a giungere ad una in cui si trovava una transenna formata da un cordone rosso e tre paletti metallici: strada facendo, la sua conoscenza di studioso lo costrinse ad **esaminare i libri** di ogni scaffalatura sino a che non trovò un testo interessante; in questo caso, si trattava di un corso di pilotaggio. **Prendendo il manuale di volo**, il professore lo esaminò e prese nota delle operazioni necessarie a far partire un biplano: forse un giorno gli sarebbero venute utili. Dalla transenna che proteggeva la vetrata a mosaico, Indy **prese un paletto** (tenendo con sé anche il cordone) ed **esaminò il diario del Graal**.

Indiana attraversò le molte stanze della biblioteca sino a trovare quella in cui si trovava una libreria perfettamente identica a quella raffigurata sul diario, dopodiché seguì il cospicuo suggerimento lasciato dal padre e **lesse una delle due iscrizioni** che si trovavano sulle colonne ai lati della finestra: i



Le catacombe di Venezia

Jones **prese il nastro adesivo** e uscì dalla porta, tornando al college. Qui, rientrò nel suo ufficio tirando la libreria lasciata aperta; **usando il nastro adesivo su un'ampolla**, vi scoprì una **piccola chiave** appartenente a un mobile di suo padre.

Uscito nuovamente dalla finestra, **viaggiò** per la seconda volta verso la **casa di Henry**, alla ricerca dello scrigno di famiglia. Identificato, **prese la piccola pianta** che teneva ferma una tovaglia, quindi **prese la tovaglia** riportando alla luce lo scrigno. **Usando la piccola chiave nello scrigno**, trovò un vecchio libro che **prese con sé**, insieme al piccolo quadro che si trovava nella camera da letto del pa-

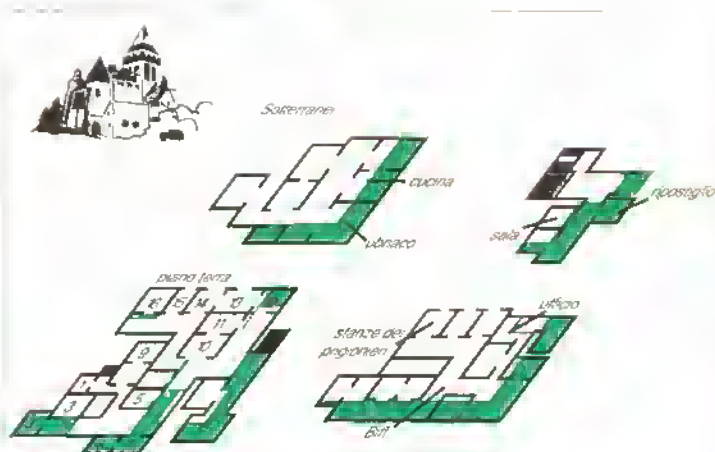
termini "primo, secondo e terzo" si riferivano evidentemente ai numeri romani indicati, che corrispondevano a loro volta a quelli incisi sulle lastre del pavimento della stanza. L'archeologo **usò il paletto metallico sulla lastra** con il numero in questione, rivelando un passaggio nel quale si dovette calare immediatamente per sfuggire ad un soldato nazista, ritrovandosi così all'interno di un'antica catacomba. N.B.: In quell'occasione, il meticoloso dr. Jones tracciò una mappa delle catacombe, che riportiamo nell'illustrazione 1 in modo da renderla più semplice la comprensione dei suoi movimenti.

Uscendo dal tunnel in basso a sinistra, Indy raggiunge la caverna numero 1, dove **prese l'arma** dello scheletro di destra. Da qui, proseguì sino alla caverna 4, che comunicava col sistema loggiano cittadino. **Aprendo la copertura del tombino**, Indiana raggiunge un ristorante all'aperto; nell'angolo di sinistra sedevano due amanti, a l'intelligente avventuriero si avvicinò al loro tavolo, dove trovò una **bottiglia di vino che esaminò** con occhio critico. Dopo aver convinto il ragazzo della pessima qualità del vino, Indy **prese la bottiglia** e si incamminò verso destra raggiungendo la lontana.

L'americano **usò la bottiglia di vino** con la lontana, riempendo il contenitore d'acqua, poi andò nel tombino una seconda volta, dirigendosi alla caverna 2. Qui, **usò la bottiglia su una torcia** attaccata ad una parete rimuovendo il lango che la bloccava, quindi **prese la torcia** aprendo così una botola che lo fece cadere in un livello più basso delle sagre.

Indiana andò verso l'alto e proseguì verso destra, oltre uno spettacolare quanto scivoloso ponte scolpito nella viva roccia, a trovò una piccola stanza le cui pareti recavano strani segni. **Lesse le iscrizioni**, confermando i suoi sospetti sulla leggenda del Graal e tornò indietro, fermandosi sul ponte. Doveva impedire che le persone sbagliate venissero a conoscenza delle informazioni appena scoperte, così si lanciò in una di quelle imprese per cui andava famoso in tutto il mondo: **usò l'uncino sul tappo di legno** dal quale sgocciolava copiosamente dell'acqua sul ponte, quindi **usò la sua frusta sull'uncino**, liberando il tappo e spezzando così il ponte solo l'impetto dall'acqua.

Uscendo dall'unico passaggio rimasto agibile, Indy proseguì verso sinistra sino a raggiungere una nuova caverna nella quale si trovava una scala a pioli, che lo condusse nella caverna numero 3. L'avventuriero a questo punto si incamminò verso la camera 5, dalla quale uscì tramite il tunnel più a destra. Arrivato nella caverna 7, **usò il cordone rosso sul-**



Il castello di Brunland

Scoperta la configurazione del castello di Brunland, Indy lasciò prudentemente Elsa ad attenderlo in auto, mentre con il suo solito *savoir faire* tutto particolare entrò nell'ingresso principale, dove venne ricevuto da un gnardingo maggiordomo leutonico. Spacciandosi per un antiquario inglese, l'esperto avventuriero zitù una vocina intema che gli suggeriva di mettersi a tacere con un pugno l'antipatico domestico, parlando invece con lui e raccontando **sempre le prime frottole** che gli passavano per la testa; Dopo qualche tempo, però, visto che questa tecnica non dava alcun risultato si decise finalmente ad ascoltare la vocina, atterrando il maggiordomo con un potente diretto al mento.

Indy prese il corridoio che dava sulla sinistra dall'ingresso, stando come era sua abitudine una mappa del maniero mentre procedeva. Arrivato in una sala nella quale si trovava un SS ubraco, il professor di archeologia usò l'inganno per procurarsi un oggetto che gli sarebbe stato estremamente utile in seguito: "Ciao, come stai?" si rivolse amichevolmente al soldato. E poi: "Posso offrirti ancora un goccio?" Ormai nanseato dalla semplice idea di bere, il cracco naturalmente non si limitò a declinare l'offerta, ma addirittura regalò il suo boccale ad Indy.

Raggiungendo la cucina, l'avventuriero riempì il bicchiere usando il boccale con il barile che ingombrava gran parte della stanza, quindi spense il fuoco nel caminetto **usando il boccale sul carboni ardenti** e, quando il fumo si diradò, **prese l'arrosto**.

Tornato nel salone d'ingresso, attraversò lo spazio di fronte al portone e prese quindi il corridoio che dava verso il basso, dove incontrò una guardia. Spacciandosi per un uomo della Gestapo venuta per interrogare il prigioniero si identificò come il successore di Dietrich, l'ufficiale morto davanti ai suoi occhi durante la missione per il recupero dell'Arca dall'alleanza. D'accordo con la sentinella sul fatto che Dietrich **NON fosse un brav'uomo**, poté passare nel corridoio e raggiungere un salone con due armature; quando provò ad usare l'ascia dell'armatura di destra, tutto quello che ottenne fu di rimanere quasi ucciso dall'arma, così pensò bene di rimettersi a posto il tutto.

IL CASTELLO DI BRUNLAND

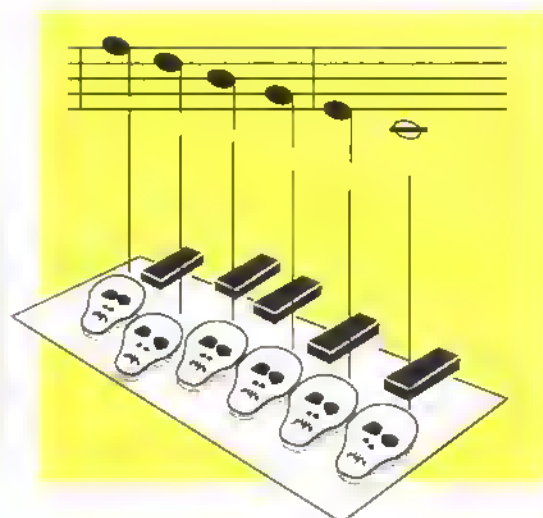
Giunti davanti al tetto castello di Brunland, Indy lasciò prudentemente Elsa ad attenderlo in auto, mentre con il suo solito *savoir faire* tutto particolare entrò nell'ingresso principale, dove venne ricevuto da un gnardingo maggiordomo leutonico. Spacciandosi per un antiquario inglese, l'esperto avventuriero zitù una vocina intema che gli suggeriva di mettersi a tacere con un pugno l'antipatico domestico, parlando invece con lui e raccontando **sempre le prime frottole** che gli passavano per la testa; Dopo qualche tempo, però, visto che questa tecnica non dava alcun risultato si decise finalmente ad ascoltare la vocina, atterrando il maggiordomo con un potente diretto al mento.

Indy prese il corridoio che dava sulla sinistra dall'ingresso, stando come era sua abitudine una mappa del maniero mentre procedeva. Arrivato in una sala nella quale si trovava un SS ubraco, il professor di archeologia usò l'inganno per procurarsi un oggetto che gli sarebbe stato estremamente utile in seguito: "Ciao, come stai?" si rivolse amichevolmente al soldato. E poi: "Posso offrirti ancora un goccio?" Ormai nanseato dalla semplice idea di bere, il cracco naturalmente non si limitò a declinare l'offerta, ma addirittura regalò il suo boccale ad Indy.

Raggiungendo la cucina, l'avventuriero riempì il bicchiere usando il boccale con il barile che ingombrava gran parte della stanza, quindi spense il fuoco nel caminetto **usando il boccale sul carboni ardenti** e, quando il fumo si diradò, **prese l'arrosto**.

Tornato nel salone d'ingresso, attraversò lo spazio di fronte al portone e prese quindi il corridoio che dava verso il basso, dove incontrò una guardia. Spacciandosi per un uomo della Gestapo venuta per interrogare il prigioniero si identificò come il successore di Dietrich, l'ufficiale morto davanti ai suoi occhi durante la missione per il recupero dell'Arca dall'alleanza. D'accordo con la sentinella sul fatto che Dietrich **NON fosse un brav'uomo**, poté passare nel corridoio e raggiungere un salone con due armature; quando provò ad usare l'ascia dell'armatura di destra, tutto quello che ottenne fu di rimanere quasi ucciso dall'arma, così pensò bene di rimettersi a posto il tutto.

La stanza successiva nella quale entro fu il ripo-



la **macchina leonardesca** che occupava la maggior parte della sala ed **usò la ruota**, che mise in funzione l'antico meccanismo. Correndo attraverso il tunnel ormai asciutto verso la camera 8, l'archeologo trovò quindi delle statue dorate a lui sconosciute: era il momento di **esaminare il diario del Graal**.

to **arrugginirlo** uscendo per il tubo di scanco, che lo portò al tombino già una volta utilizzato come scorciatoia. Indiana uscì dalla botola e si poté così incontrare con i due compagni di avventura, con i quali pianificò la prossima mossa del gruppo, che lo avrebbero portato in Austria.



stiglio, dove prese l'uniforme da domestico che si trovava su di una scaffalatura.

Uscendo, infilò il corridoio in alto a sinistra dove con una seconda guardia si spacciò per un venditore di giacche in pelle, osservando che se era riuscito ad arrivare sin lì, sicuramente era in possesso di un permesso. L'intelligenza del soldato non doveva certo essere eccelsa, considerato che, con tutta quella messinscena, riuscì addirittura a vendere una giacca per 15 marchi! Saperando in volta il grasso, Indy salì le scale, ritrovandosi al primo piano del maniero.

Entrando nella stanza 2, trovò una cassa. Aperta la cassa ed esaminata, ebbe la piacevole sorpresa di ritrovarsi più ricco di 50 marchi, ma prima di ritrovare il padre avrebbe avuto ancora molto da pensare. Prima di uscire usò l'uniforme da domestico, e scendendo nel corridoio che dava verso il basso, incontrò l'ennesima guardia, che allontanò dandole il quadro, e finalmente il nostro archeologo ebbe modo di arrivare nella stanza numero 8, dove ebbe modo di usare nuovamente i suoi abiti.

Aperta ed esaminata una seconda cassa, Indy trovò un'uniforme nazista che, esaminata, produsse una chiave d'ottone. Ormai lì non c'era altro da fare, così il professor Jones uscì dalla stanza tornando al piano terra del castello.

Trovato un ripostiglio, usò la chiave sulla serratura che teneva bloccate le uniformi, quindi prese l'uniforme grigia, con la quale tornò nella stanza 8, dove si cambiò usando l'uniforme grigia. Stando attento ad evitare la sentinella che pattugliava i corridoi, Indy salì le scale, sulle quali fu fermato da una sentinella. Sfruttando la posizione fortificata dal suo nuovo abbigliamento, l'americano intimò all'antagonista osservando con cipiglio le pessime condizioni di giacca e pantaloni del soldato, e congedandolo con un altero "non mi far perdere tempo!"

Soddisfatto dai risultati ottenuti, Indiana entrò nell'ufficio del colonnello Vogel, dove si trovò la strada sbarrata dal pastore (tedesco, naturalmente) del militare: l'unico modo per tenerlo impegnato era di dare l'arresto al cane, che infatti corse a sbranare l'animale nella sua cuccia, lasciando via libera all'area riservata. Qui, Indy prese il trofeo che adorna la scheda ed, aperto un cassetto riservato, prese il pass con la combinazione del loziere posto al piano inferiore.

Scese le scale senza farsi intercettare dalla guardia e raggiunse la stanza numero 8, dove riuscì finalmente ad usare i suoi abiti, con i quali arrivò impunemente alla sala numero 4, un enorme deposito di quadri che conteneva anche una pessima copia della Gioconda. Premendo il grande quadro apparve un loziere: aprì il forziere non fu cosa difficile, avendo a disposizione la combinazione, e una volta entrato il prof. Jones poté esaminare un quadro raffigurante il Sacro Graal.

Tornato nel salone d'ingresso, Indy prese le scale che portavano alla cucina, dove riempì il troto con il barile. Ormai conosceva i bui corridoi del castello come le proprie tasche, e raggiungere la camera numero 8 non fu certo un problema: una volta lì, si cambiò ancora una volta usando l'uniforme grigia ed evitando la sentinella risai al piano più alto, dove avvicinò il colossale Biff.

Visto che era impossibile eliminare il nazista con la pura e semplice violenza, Indy ricorse all'intelletto e gli diede il trofeo, dal quale il gigante biondo tracannò tanta birra da rimanerne completamente

inebriato, a questo punto fu facile atterrarlo con un solo bulletto.

Indiana andò di corsa sino alla stanza numero 16 - nella quale veniva tenuto prigioniero suo padre - e ne attivò l'allarme usando il boccale sui fili elettrici che uscivano dalla parte superiore della porta. Bloccato in compagnia del genitore, l'unica soluzione plausibile era certo quella di dare il diario del Graal al colonnello Vogel, che diede ordine al suo grasso scagnozzo di legare gli studiosi nella sala delle armature.

Indy ebbe un lampo di genio che avrebbe aiutato la coppia a riguadagnare la libertà: prese Henry, tirò molte volte le sedie trascinandole nel piano in cui la precedente alabardata involontaria aveva segnato il pavimento. Qui, fu facile premere l'armatura e fare cadere l'alabarda proprio sulle corde che imprigionavano i due uomini, preparandoli alla fase finale della fuga.

VERSO BERLINO

Da buon medevalista, Indy sapeva bene che in ogni castello abbondavano i passaggi segreti, ed infatti premendo la statua sulla sinistra del camino portò alla luce un passaggio che dava direttamente sul cortile esterno dell'edificio. Indiana usò il silece che si trovava lì vicino e, dopo una breve discussione con il padre, arrivò al confine di Berlino. Quattro chiacchiere e qualche cazzotto dopo, l'americano ritrovò il diario... nelle mani della doppiogiochista ricercatrice germanica!

Improvvisamente, l'arrivo di una grossa guardia spinse Indiana Jones verso una figura vestita di grigio, i cui ridicoli balletti erano sin troppo conosciuti: colto da improvvisa ispirazione, diede il pass al suo arcinemico che, cieco nella sua vanità, si limitò a firmarlo come se si trattasse di un semplice autografo passando subito oltre. ORA si poteva andare a Iskenderun.

IL VIAGGIO IN TERRA SANTA

Arrivati all'aeroporto di Berlino, i due Jones scirono all'aperto dirigendosi verso un biplano parcheggiato nelle vicinanze: una volta a bordo Indy mise in moto il biplano ricordando le istruzioni lette sul libro recuperato a Venezia, decollando proprio un attimo prima di essere catturato da due meccanici troppo zelanti.

Subito il leggero velivolo venne bracciato da parecchi Stuka nazisti, che lo abbatterono senza tanti complimenti facendolo precipitare in una vallata solitaria. Qui, Indy risvegliò bruscamente il genitore traumatizzato ed aprì la portiera di un'auto parcheggiata lì vicino, salendovi insieme al padre.

Il viaggio verso Iskenderun fu lungo, ma non certo difficile: ogni volta che i due americani venivano bloccati ad un posto di frontiera, era sufficiente che il giovane desse il pass firmato dal Führer all'ultima sentinella per avere via libera. Frontiera dopo frontiera, l'auto raggiunse finalmente le rovine di Alessandretta, dove Indy si precipitò immediatamente all'interno del tempio che conteneva il Graal.

N.B.: Da una pagina delle "Memoirs" di Indiana Jones: "Se mai qualcuno volesse in futuro ripercorrere le tappe del mio viaggio, sappia che una volta arrivato nella valle di Iskenderun ebbi la forte sensazione che, da quel momento in avanti, non sarebbe più stato possibile tornare indietro. È meglio che i posteri sappiano che prima di passare il portale del Tempio bisogna assicurarsi di poter ritornare in futuro in quel luogo.

Il significato del passaggio ci è oscuro.

IL TEMPIO DEL GRAAL

Passato il portone dell'antica costruzione, i nostri

eroi vennero accolti dall'orrenda visione di un cranio rotolante: si trattava sicuramente di un rigare nazista che aveva tentato di penetrare nella camera del Graal ignorando le trappole che la difendevano. Giunti nel sontuoso salone principale del tempio, Indy fu costretto dal perfido Donovan ad intraprendere la fase finale della ricerca: l'ingordo alfonsista aveva infatti crivellato di colpi d'arma da fuoco il povero Henry, la cui unica speranza di sopravvivenza sedeva ora nei polsi curativi del Graal.

Ripetendo mentalmente i consigli del padre, Indiana entrò nel buio tunnel che conduceva all'interno della montagna: colto da improvvisa ispirazione, si gettò al suolo proprio un attimo prima che una colossale lama gli tranciasse il capo, in un punto del pavimento che aveva già visto... sul diario di suo padre!

Passata la prima prova, l'archeologo si ritrovò di fronte ad un enorme salone il cui pavimento era costituito da innumerevoli piastrelle siglate da lettere dell'alfabeto: ricordando il nome di Dio nell'antica lingua dei costruttori del Tempio, Indy attraversò il salone saltando solamente sulle piastrelle che riportavano le lettere costituenti quel nome, giungendo sano e salvo dalla parte opposta.

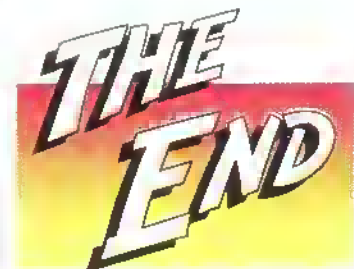
La terza prova fu la più semplice e la più terribile al tempo stesso, poiché Indiana dovette attraversare un profondissimo pozzo camminando nel vuoto, sorretto solamente dalla propria fede.

Finalmente arrivato nella camera finale, il dottor Jones dovette scegliere il Sacro Graal fra una decina di coppe e bicchieri delle più diverse fogge: per far questo gli fu necessario ricordare le iscrizioni trovate nelle catacombe di Venezia ed il quadro contenuto nel loziere del castello nazista.

Ormai aveva il Sacro Graal tra le mani: anni e anni di ricerca coronati in quel tempio dimenticato da tutti. Con le gambe tremanti per l'emozione, Indiana Jones usò il Graal con l'Acqua Santa, ottenendo l'approvazione del secolare cavaliere custode delle coppe. Tornato nella sala principale, gli fu sufficiente bagnare la ferita del padre con l'acqua del Graal perché il genitore tornasse in forze, ma l'avventura non era ancora finita.

Elsa Schneider, accecata dall'invidia, si gettò sul calice portandolo con sé oltre il sigillo sacro che delimitava il confine entro il quale il Graal poteva esistere. Questa mossa ebbe l'effetto di provocare un terribile terremoto, che fece precipitare la miscredente nelle viscere della terra. Quando il cataclisma fu cessato, Indy esaminò il Sigillo, trovando il calice ancora in bilico su di un costone sotterraneo. Per un esperto come lui, usare la frusta sul Graal in un gioco da ragazzi, ed una volta tornato in possesso lo diede al Cavaliere, suo legittimo proprietario.

Ormai nulla più impedeva all'archeologo di correre ad abbracciare suo padre, con il quale si allontanò verso l'orizzonte illuminato da uno stupendo tramonto.



SOFTWARE ORIGINALE AMIGA

A-Max con ROM	830.000
A-Max senza ROM	433.000
A-Talk III	225.000
Absoft A/C Basic	80.000
Absoft A/C Cartesian	145.000
Acquisition I.I.J.	620.000
Aegis Animator+Image	199.000
Aegis AudioMaster II	199.000
Aegis Impact	175.000
Aegis Studio	145.000
Aegis Video Ticker	275.000
Ami-Alignment System	99.500
Ankit	89.000
Animapic	199.000
Animation Stand	99.500
Appr. Lib Blocks	45.000
Appr. Lib Flipper	45.000
Appr. Lib Geometrica	45.000
Arxex	113.000
Ashas Configuration	149.500
AssamPro	175.000
Award Maker Plus	99.500
Artac C Professional	325.000
B.A.D. Disk Optimizer	99.500
BSC Emulator	125.000
BSS-PC	311.000
Becker Test	299.000
Benchmark C Library	225.000
Benchmark IFF Library	225.000
Benchmark Module 2	425.000
Benchmark Smp Library	225.000
Bridge 5.0	75.000
Butter	89.000
C-Idle	125.000
C-Setter Fun Figures	50.000
C-Setter Sci-Fi	50.000
C-Setter SuperHeroes	50.000
Calligrapher	225.000
Climate	125.000
Comic Setter	125.000
Critics Choice	375.000
CygnusEd Prof.	225.000
Data Retrieve	175.000
Data Retrieve Prof.	625.000
Day My Day	75.000
Deluxe Music Co. Set	175.000
Deluxe Paint III	199.000
Deluxe Photo Lab	175.000
Deluxe Productivity	149.000
DeluxePrint+Paint II	175.000
Descartes	75.000
Design 3D	199.000
DesignAssurus	99.500
Desktop Budget	99.500
Devpac Amiga	149.500
GC Calc	99.500
Digipaint III	175.000
Digilights	149.000
Disk Master	125.000
Disk-2-Disk	125.000
Diskvix	99.500
DOS-2-DOS	125.000
Dr. T. Copyright Prof.	199.000
Dr. T. Keybd Cont. Sys.	499.000
Dr. T. MIDI Rec. Studio	149.500
Draw 2000	359.000
Dynamic Drums	149.500
Dynamic Studio	375.000
Ecore	125.000
Excelance	449.000
F.Sim Scenery #11	39.000
F.Sim Scenery #7	39.000
F.Sim Scenery #9	39.000
F.Sim Scenery Europe	39.000
FACC 2	75.000
Family Tree	99.500
Fancy 3D Fonts	125.000
Fontvision	99.500
FontPrint	99.500
Flight Simulator II	89.000
Flipside	75.000
Flow	199.000
Font Set #1	125.000
Flare in Flight II	265.000
Galileo	113.000
GFA Basic	163.000
GraficSet 2	99.500
Grafic 3.0	89.000
Grafic Butch	184.000
Grabbit	75.000
Graphics Starter Kit	175.000

Hisoft Basic	199.000
Home Accounts	75.000
Interch. Objects #1	50.000
Interch. Video/Format	50.000
Interch. Video/TurboSiv	50.000
Interchange	125.000
InterFont	249.000
Jet	99.500
K-Gadget	75.000
K-Save Assembler	125.000
K-Spread	249.500
Kara Fonts #1	99.500
Kara Fonts #2	149.500
Kara Sub Heads	149.500
License C 5.0 Devl Sys	750.000
Life Cycle	75.000
Lights, Camera, Action	162.000
Lion Fonts	149.500
Mac-2-DOS	189.000
Mailshot Plus	125.000
Masterpiece Fonts	430.500
MaxPlan 500	289.000
MaxPlan Plus	432.000
Medialine Backgrounds	89.000
Microfiche Relief	199.000
Microfiche Relief Plus	399.000
Modeler 3D	199.000
Movie Clips	50.000
Movie Sutter	175.000
Musical X	279.000
Newsletter Fonts	75.000
Opus 1 MCL	219.000
P.A.S.E.	187.000
Page Flipper FX	349.000
Page Reader 3D	249.000
Photo Paint 2.0	225.000
Porta Of Call	63.000
Power Windows 2.5	175.000
Prism Plus	149.500
Pro Video Plus	374.000
Pro Video Plus Font #1	249.000
Pro Video Plus Font #2	249.000
Pro-Board	499.000
Pro-Net	499.000
Professional Draw	249.000
Professional Page	630.000
Project D	99.500
Protect 4.2	249.000
Prowrite 2	274.000
Publisher Choice	249.000
Quarterback	149.500
RubyView	247.000
Scriptable Platinum	129.500
Script 3D	212.000
Script 3D XL	374.000
Script 4D	199.000
Script 4D Jr.	334.000
Script Arch. Disk	71.000
Script Future Disk	71.000
Script Human Disk	71.000
Script Interiors Disk	71.000
Script Microbot Disk	71.000
Script-Animate 3D	312.000
Sound Quiz	199.000
SoundTrax #1	39.000
SoundTrax #2	39.000
Structured Clipart	113.000
Studio Fonts	75.000
Studio Magic	132.000
Superback	132.000
Synthis	239.000
Templates	112.000
Velvet	99.000

Text Pro	145.000
The Director	149.500
The Director's Toolkit	81.000
The Works Platinum	424.000
Teeleba Amigados	123.000
Toolkit	99.500
Transcript	39.500
Turbo Silver	249.000
Turbo Silver Mod Pak	75.000
Tv-Show	224.000
Tv-Text	224.000
Typing Tutor	75.000
Video Effects 3D	399.000
Video Genetic Master	175.000
Video Studio	279.000
Video Wipe Master	175.000
Videocsc. Arch. Disk	71.000
Videocsc. Future Disk	71.000
Videocsc. Human Disk	71.000
Videocsc. Microbot Disk	71.000
Videoscape 3D	399.000
Videoscape 3D Add.	89.000
Virus Inf. Prot.	99.500
Win What When Where	89.000
Wordperfect 4.1	575.000
Wordperfect Library	285.000
Wordwell	99.500
X-Cad Designer	249.000
X-Cad Professional	145.000
Xcopy II	75.000
Xoicope	279.000

LIBRI AMIGA

Amiga C Adm. Manual	79.000
Amiga C Adm. Program	79.000
Amiga Amigados Man.	49.000
Amiga Drive InsideOut	69.000
Amiga System Prg Guide	79.500
Amiga Machine Language	34.000

HARDWARE AMIGA

HD 60 MB Supra 2000	2.490.000
Drive esterno 5 1/4	374.000
Flicker Fixer	690.000
Minigen	145.000
Scanner A4	1.599.000
Future Sound	250.000
Perfect Sound	210.000
Digiview Adapter	60.000
Digibrid	199.000
Digiview Gold	299.000
Digiview 3.0	359.000
Digiview 3.0 Software	65.000
Digiview Filters	40.000

SOFTWARE ORIGINALE ATARI ST

Aegis Animator	145.000
Cyber Paint	175.000
Cyber Studio	199.000
Data Manager Pro	175.000
Devpac ST	149.500
Digicalc	39.500
F.Sim Scenery #11	39.000
F.Sim Scenery #7	39.000
F.Sim Scenery #9	39.000
F.Sim Scenery Europe	39.000
Flight Simulator II	89.000
Fontz! Designer	65.000
FTL Module 2	175.000
FTL Module 2 Dev Pack	249.000
GFA Basic Compiler	64.500
GFA Basic Pack 2	125.000
GFA Draft	249.000
GST C Compiler	50.000
K-Index	65.000
K-Ministry	75.000
K-Ram	75.000
K-Resource	99.500
K-Reset	125.000
K-Save	125.000
K-Spread 3	225.000
K-Word 2 & K-Spell2	99.500
Mailshot Plus	125.000
MCC Pascal	224.000
Prospero C	249.000
Prospero Fortran	325.000
Prospero Pascal	249.000
Turbo Jet	75.000
Verica	75.000
Word Perfect	575.000
Wordup	149.500

LIBRI ATARI ST

3D Graphics Prog Guide	46.000
Disk Drives InOut	46.000
GFA Basic Quick Ref.	36.000
St Logo Users Guide	42.000
Tricks & Tips	42.000

SOFTSERVICE

Servizio importazione diretta di software originale, hardware professionale e libri di informatica.

CSA Midget Racer 68020 850.000

CSA Midget Racer +68881/16 1.390.000

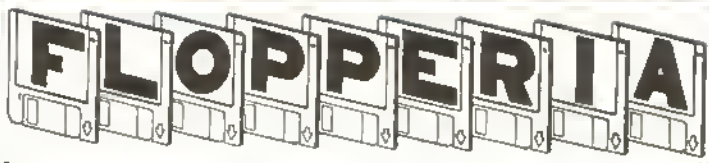
Dalla CSA il primo velocizzatore per Amiga 500, 1000 o 2000, con il processore a 32 bit Motorola 68020 ed opzionale 68881 a 16 Mhz, raddoppia la velocità del vostro computer. Con il coprocessore matematico 68881 la velocità dei calcoli aumenta di ben 11 volte, e rimane sempre 6 volte più veloce di un normale velocizzatore 68000+68881 a 14 Mhz. Indispensabile per un qualsiasi uso professionale di Amiga: grafica, DTP, video produzioni, programmazione, CAD, spreadsheet trarranno immediato vantaggio dalla scheda.

SUPERFRAME in offerta lancio 1.590.000

SuperFrame è il primo digitalizzatore video e genlock per Amiga. Digitalizzatore real-time, cattura in tempo reale un'immagine in 1/50 di secondo, oppure una interlacciata in 1/25; include un circuito FrameStore, con memoria Ram fino a 512 K. SuperFrame lavora con Amiga 500 o 2000 con almeno 1 MB Ram, prendendo il segnale video da una qualsiasi fonte videocomposita PAL 75 Ohm, come telecamere, VCR o televisori evoluti. Il formato delle immagini salvate dal computer è il normale IFF dalla Amiga e può essere visualizzato su monitor o stampato su carta. SuperFrame inoltre elimina lo sfarfallio tipico delle risoluzioni interlacciate ripetendo il frame sui cicli pari e dispari del display. Il genlock incluso permette di creare una stazione video per titolazioni ed effetti sulle immagini.

TRACKBALL PC 169.000 --- TRACKBALL AMIGA 139.000

Siete stafi di muovere il mouse in lungo e in largo, di pulirlo continuamente perché raccoglie polvere e pelucchi? La soluzione è il trackball! Muovete il puntatore sullo schermo mediante il trackball con 3 tasti, molto più intuitivo, semplice e rapido del mouse. La versione PC comprende software per la compatibilità con i più diffusi mouse.



Prezzi IVA compresa

**Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84**

**(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni
dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.**

MIRROR OF DAWN - Uno è al livello 3 e uno al 5. Apre una porta segreta nella *Chambers of Guardian* del livello 3.

RABBIT'S FOOT - Tre sono disseminate nei Dungeon, e Boris ne ha una. Aumentano la vostra Fortuna durante i combattimenti.

ROPE - Non è essenziale, ma comunque utile quando volete scendere da un livello all'altro senza scale e senza rompervi qualche

osso. Una al livello 9, e una la ha Leyla.

HORN OF FEAR - Si trova verso la fine del livello 4. Quando viene usato, gli Elementi di Acqua si ritirano.

BOOTS OF SPEED - Dovreste indossarli tutti e quattro, visto che aumentano la vostra velocità quando li indossate.

SCROLL - Leggete TUTTI i papiri che trovate, dato che contengono

importantissime notizie.

E ora... Ta-dal La Soluzione (con la S maiuscola) di *Dungeon Master*! Supponendo che siate arrivati al 12° livello per vedere il Lord Chaos (il misterioso grigio che si aggira come un'anima in pena), dovete preparare un incantesimo ZO-KATH-RA, metterlo sulla *Power Gem* del livello 14 (per arrivarci calatevi con la corda in una fossa dal 13, uccidete il drago e trova-

rete la *Square Key* sotto un mucchietto di cenere), poi prendete la *Fireslaff* e mettelela sulla Gem; essa si attaccherà al bastone, incendiandolo. Adesso risalite e cercate il Lord of Chaos, intrappolalo con il *Flux Cage* e lanciatelo in una locazione dove si trova, in modo che non vi scappi. Se siete ancora in carne e armatura, lanciate un *Fuse* e godetevi la scena finale.

THUNDERBIRDS

(livelli 3 - 4)

Dopo le indicazioni per le prime due missioni pubblicate su K 9 chiudiamo la "pratica" Thunderbirds per gli ultimi due livelli.

TERZA MISSIONE

In questa missione dovrete 'prelevare' i documenti racchiusi nella cassaforte, e per aprirla, avrete bisogno di 4 chiavi. Per quanto riguarda la scelta degli oggetti, equipaggiate Lady Penelope con lo Spray Snooze, Parker con topolino meccanico e stetoscopio (o, se volete essere un po' meno delicati, dinamite).

All'inizio, narcobizzate il primo poliziotto; con entrambi i personaggi entrate nella stanza degli schedari (quadro 5), dove Parker deve aprire i cassetti mentre Penelope cerca la chiave. Ora andate davanti all'ascensore numero 2; attenzione perché tutti e due i vostri eroi devono essere davanti alla porta per salire, perché questo ascensore può essere usato solo una volta.

Al secondo piano late spingere da Parker il cancello verso la porta e al quarto piano late prendere da Penelope la seconda chiave. Arrivati al sesto piano, usate il topolino a molla per attivare il laser e aspettate fino a quando non si sarà spento.

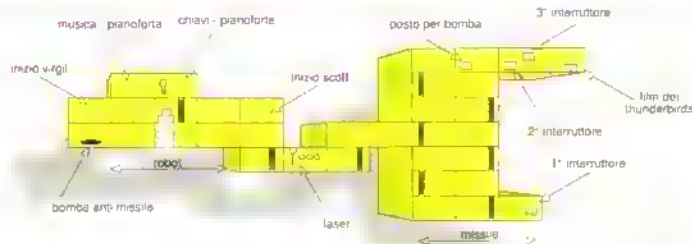
Ora ci vuole un po' di tempismo: Penelope deve scendere due piani, fino a dove è segnato il (bold) percorso secondo poliziotto (bold), evitare la guardia e arrivare alla stanza A per posizionare gli interruttori come indicato sulla mappa (su, giù, su, giù, giù, giù), in modo da aprire la porta B. Parker invece deve raggiungere la cassaforte e usare lo stetoscopio o la dinamite (in questo caso, correte!), in modo da trovare la terza chiave.

Con lo stesso personaggio, prima raggiungete la stanza 6 (ecco la quarta chiave), poi gli interruttori B e posizionate su, giù, giù, giù, su, su in modo da aprire la porta A. I due protagonisti potranno entrare e usare le quattro chiavi per aprire la cassaforte e prendere i documenti.

QUARTA MISSIONE

In questa missione bisogna recuperare la pellicola dei Thunderbirds e, già che ci siete, distruggere il missile.

Equipaggiamento: per Scott occhiali scuri e super colla, per Virgil sempre occhiali scuri e pistola.

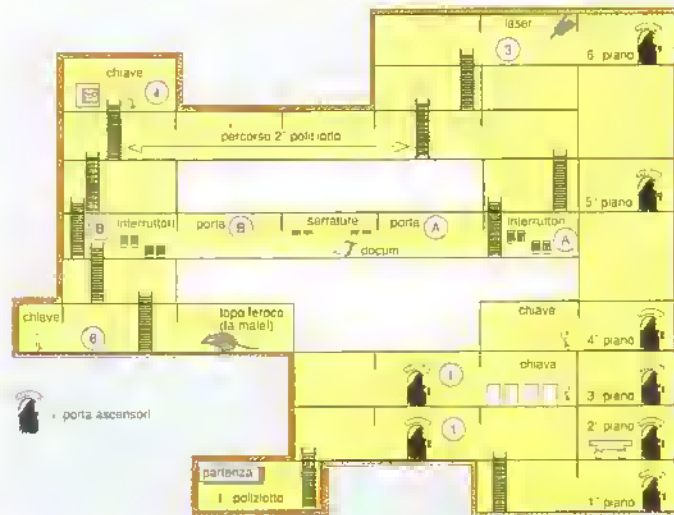


Andate con Scott fino al pianoforte e posate tutti gli oggetti per prendere lo spartito e la chiave. Ora aprite il pianoforte con la chiave e late andare Virgil sopra al piano. Suonando la musica, vedrete scendere Virgil con il pianoforte. Quando arriva il robot, usate la colla per bloccarlo.

Prendete la bomba, andate fino al laser e sparate ai tre sensori per disattivarlo. Impersonando Scott, andate fino al primo interruttore indossando gli occhiali scuri per evitare lo sguardo di Hood che vi fa perdere energia. Quindi raggiungete il terzo interruttore e attiva-

lo. Prendete la pellicola e andate a posizionare la bomba nell'apertura del missile per disattivarlo.

Complimenti per la soluzione, soprattutto grazie all'aiuto di Massimiliano Massari di Viterbo e Paolo Greco di Roma.



SPACE ACE



La valanga di soluzioni arrivate in redazione per il gioco della Readyssoft conferma che non era poi così difficile da terminare. Oppure avete studiato le mosse guardando il modo demo? Per chi non lo sapesse basta scrivere velocemente e di seguito, appena inizia la prima scena DODEMODEXTER e il gioco continua da solo.

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

**ECCEZIONALE OFFERTA
ESPANSIONE AMIGA 500
SOLO €129.000+IVA**

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX**

**CARTRIGES PER NINTENDO - SEGA -
ATARI**

**VENOITA ANCHE PER CORRISPONENZA
IN TUTTA ITALIA**

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

Ora è giunto il momento della soluzione completa, mossa per mossa di Space Ace.

Ogni movimento va dato solo una volta e con il giusto tempismo:

scena movimenti

DISCO 1

- 1° DESTRA, SINISTRA, BASSO
- 2° DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA
- 3° BASSO, ALTO
- 4° ALTO
- 5° FUOCO
- 6° DESTRA, ALTO

DISCO 2

- 7° DESTRA, DESTRA
- 8° BASSO, DESTRA
- 9° BASSO, SINISTRA
- 10° FUOCO
- 11° ALTO
- 12° ALTO
- 13° DESTRA
- 14° ALTO
- 15° DESTRA
- 16° SINISTRA
- 15° SINISTRA

DISCO 3

- 18° DESTRA
- 19° ALTO
- 20° FUOCO
- 21° FUOCO
- 22° FUOCO, DESTRA
- 23° FUOCO, BASSO
- 24° FUOCO
- 25° ALTO, BASSO
- 26° DESTRA, BASSO
- 27° SINISTRA

DISCO 4

- 28° DESTRA
- 29° DESTRA
- 30° SINISTRA
- 31° DESTRA


32° SINISTRA,
DESTRA

Dall'elenco dei movimenti all'elenco dei lettori che ci hanno spedito la soluzione:

Mr Backup & S.P., il cammello volante **Kabubi & MCS Soft** (Teramo), **Francesco Mascetti** (Roma), **Alessio Priami** (Castellina Marittima), **Luca Volpone** (Rieti), **Fabio Gorini & Simone Casadei** (Forlì), **Stefano Pastori** (auguri per la scommessa!) (Bagnolo Cremasco), **Marco Cavallo** (Bari), **G.M. Software Home** (Milano), **Francesco Rizza, Enrico & Emanuele Tosi** (Busto Arsizio), **Ivan Nutrito & Alberto Culicchi** (Milano), **Mauro & Diego Di Lernia** (Milano), **Giuliano Bellone De Grecis** (Bari), **The New Generation** (Monfalcone), **MTGF Group** (Stroncone), **Paolo Gabrielli** (Roma), **Renato Attorri** (Roma), **Stelano Pinti** (M.A.W.) (Ostia), **Lorenzo Perugini** (Brescia), **Luca Volpone** (Rieti), **Massimiliano Rutigliano** (Marnate), **Andrea Quinto** (Ronchi dei Legionari), **Fabrizio Rollando** (Reggio Emilia), **Daniele Bagella** (Arezzo), più qualche anonimo.



BLADE WARRIOR




La bestia vagava nel territorio e da torre in torre aleggiava il richiamo degli stregoni!
Al calar delle tenebre, armato della tua spada e di un grande coraggio, dovrai districarti tra riti occulti di stregoni maligni fino ad annientare il terribile mostro!

Screenshots from Amiga version



LEADER

CHAMPION OF THE WEST



Atari ST Lit. 49.000
Amiga Lit. 49.000
IBM e compatibili Lit. 49.000

NUOVI MONDI

LE ULTIME NOVITÀ NEL CAMPO DEL SOFTWARE FANTASY-ADVENTURE

MANIAC MANSION

Dopo l'enorme successo di **Zak McKracken**, la **US GOLD/LUCASFILM** ha rispolverato **Maniac Mansion** per **Amiga**, che si rivela **tremendamente buono!**

Ecce che ci risiamo: tante cose da dire e così poco spazio e disposizione. Questo mese sono rabbuiato con *The Hound Of Shadow* e mi si sono rizzati i capelli con *Maniac Mansion*. Come se non bastasse il pulsante di fuoco del mio joystick ha reso l'anima, il che ha cancellato ogni speranza di provare *Dragons Of Flame*. Ma per chi i programmatori non permettono il ricorso alla tastiera per i casi di emergenza?

Hound Of Shadow, sul quale abbiamo già fornito qualche anticipazione su queste pagine, si è rivelato un po' sconcertante e perciò, per risolvere i problemi di spazio, l'ho lasciato da parte fino al mese prossimo. Nel frattempo, ecco il ritorno dal passato di un titolo vincente delle Lucasfilm... ed è un ottimo ritorno!

MANIAC MANSION

Il gioco è apparso nel poliedrico inferno in versione C64, ed è ora tornato alla ribalta su Amiga. Si tratta di un'avventura animata nel tipico stile della Lucasfilm, simile nella struttura e nelle presentazioni all'acclamato *Zak McKracken* (che rappresenta in effetti un prodotto successivo). Le massicce vendite di *Zak* sono probabilmente le ragioni alla base di questa improvvisa resurrezione del gioco più vecchio.

L'orrore può essere affrontato in un'ampia gamma di modi diversi quando è calato in un'avventura. *Hound Of Shadow* fa ricorso a un approccio eggeggio, senza mezze misure, mentre *Scapeghost* si affida a un'atmosfera più scherzosa. *Maniac Mansion* ci mostra un altro modo di vedere la cosa, assolutamente demenziale. L'azione si svolge nella vecchia casa del Dott. Fred e la treme e impennale sulle presenze di una strana meteorite etterale nei pressi della dimora, che ha provocato tutta una serie di strani cambiamenti negli abitanti della casa, sia animali che vegetali. Il Dott. Fred sembra aver preso l'abitudine di fere a pezzetti corpi umani e ha catturato Sandy, la dolce ragazza povera del college locale. Il vostro compito è quello di assumere il controllo di Dave - il ragazzo di Sandy - e di due suoi amici nel tentativo di salvare la sfortunata ragazza. Il gioco è miseramente controllato tramite mouse, facendo ricorso allo stesso sistema visto in *Zak* e *Indiana Jones*. Tutte le azioni a disposizione sono visibili sullo schermo, perciò tutto ciò che c'è da fare è cliccare su quelle desiderate per costruire un comando. Ognuno dei vostri tre perso-

naggi può venire controllato in modo indipendente semplicemente cliccando sul personaggio desiderato. In molte parti del gioco dovete servirvi della collaborazione di almeno due, se non di tutti e tre i personaggi, per risolvere i problemi. Per esempio, può essere necessario un personaggio che tenga aperte una porta schiacciando un interruttore nascosto, mentre un altro entra nella stanza.

Tre gli abitanti della casa: l'oromano il Dott. Fred, la sua moglie-infermiera ninfomane Edna e il loro figlio Ed, che ha una fissazione per la sua macchina (leggermente?) truccata e per il suo onnipotente cinto. Se un qualsiasi elemento di questo trio malvagio dovesse mobilitarsi voi, dovete pensare bene e in fretta per evitare di finire prigionieri. Gli enigmi spaziano dal ricercare chiavi nei luoghi più inaccessibili, al nutrire verdi tentacoli giganti dall'appello bestiale, dal riparare un telefono per fere telefonate oscene, al riaggiustare dei fili rotti per evitare una completa caduta di tensione, che provocherebbe (come ho sperimentato) la fusione del reattore nucleare situato nello scantinato e la devastazione di ogni cosa nel regno di diversi chilometri.

I due compagni d'avventura di Dave vengono scelti all'inizio da un gruppo di sei, crescono con una

essere telescalate se già viste più volte. Personalmente le trovo così divertenti che continuo a riguardarle volentieri, specialmente quella in cui il Dott. Fred dà ordini militari a un tentacolo viola gigante.

C'è solo un aspetto del gioco che ho trovato irritante: nella versione Amiga è necessario cambiare i dischi molte volte (se si ha a disposizione solo un drive). Soesso provare un comando che non fornisca effetti positivi (tipo OPEN DESK) vi costringerà a cambiare il dischetto nel drive. Se il vostro comando successivo avrà successo, dovete cambiare nuovamente i dischetti: con due drive il problema non esiste, ma la cosa è un po' noiosa per noi poveretti con un unico drive. Secondo quanto specificato nel manuale, gli utenti ST e PC con drive ad alta capacità potranno combinare i due dischetti in uno solo, e tutte le versioni possono essere installate su hard disk.



propria dote peculiare. Alcuni enigmi nel gioco possono portare a differenti soluzioni in funzione dei personaggi a vostra disposizione. Bernard il liscio, per esempio, è un mago dell'elettronica, mentre Michael è un valido fotografo. Non ho ancora capito che cosa sappia fare Jeff (il Bello della spiaggia) ma certamente non recuperare le radio nella piscina perché non vuole bagnarsi!

A volte nel corso del gioco l'azione viene temporaneamente sospesa mentre viene mostrata una determinata sequenza che si svolge da qualche altra parte nella casa. Queste scene di solito forniscono validi indizi per risolvere alcuni problemi, e possono

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
C64/128	prezzo nc	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

PAESAGGIO90

Una bella grafica nitida e dettagliata, rende il rapporto col gioco un vero piacere. Il movimento dei personaggi e lo scrolling possono apparire un po' goffi, ma dopo un po' non ci si fa più caso.

INCONTRI95

L'interazione con i personaggi guidati dal giocatore e con gli abitanti della casa è limitata all'uso di oggetti, ma le risposte offerte sono esaurienti.

IMPEGNO85

Questa è un'avventura sfrazzante con molte soluzioni che vi faranno picchiare la testa contro il muro. Scoprire come far cooperare i vostri personaggi rappresenta la parte migliore del gioco.

SISTEMA80

Molto facile da usare, fatta eccezione per l'inconveniente dei frequenti cambi di disco cui si è accennato.

K VERDETTO 850

Compratelo e giovatelo subito. Cambiate i personaggi e giovatelo ancora ed ancora. Questo titolo d'ventura vi piacerà, mente a questo.

Benché lo STAC sia in circolazione da ben più di un anno, sono stati messi in commercio ben pochi giochi scritti con questo sistema, mentre molti hanno fatto la loro comparsa nelle reti di Pubblico Dominio. Adesso fra i prodotti in vendita fa la sua apparizione *Starwreck*, programmato da Chris Jones e distribuito in UK dalla HAT software (meglio conosciuta per i suoi programmi didattici).

Non è disponibile in Italia, ma abbiamo pensato di recensirlo per due motivi: stimolare gli "autori" italiani e metterli in guardia su quello che NON devono fare.

Starwreck è incentrato sui viaggi della U.S.S. LESS (ovvero "L inutile", notare il gioco di parole con la più famosa U.S.S. ENTERPRISE) e del suo capitano Jimmy Birk. La nave necessita di un rifornimento di cristalli di defonio, ed è costretta all'atterraggio su di un pianeta controllato dai Clinkers. Siete costretti a prendere in prestito (ovvero sottrarre proditoriamente) alcuni cristalli dai Clinkers, benché i vostri rapporti con loro siano assolutamente pessimi.

Come intreccio lo scenario funziona bene, ma la tecnica di programmazione lascia molto a desiderare creando un senso di frustrazione che va a detrimento dell'atmosfera abilmente creata. Il vostro primo obiettivo è quello di lasciare la nave e fare ingresso nel relativamente sicuro spazioporto. Ciò implica la necessità di trovare ed assemblare una tuta spaziale ed evitare di rimanere uccisi dai detriti volanti mentre siete alle prese con il portello esterno.

In questa prima parte dell'avventura si manifestano molti bug, per esempio si può scoprire uno strano berretto da notte nella zona di riposo, prenderlo e vederlo apparire nell'inventario, il bello è che, se provate poi ad abbandonarlo, vi verrà risposto che non possedete tale oggetto. Un altro problema, dovuto più alle limitazioni del sistema che altro, è costituito dal fatto che quando gli oggetti vengono abbandonati in un dato posto, non compaiono successivamente nella descrizione della locazione.

Più avanti nel gioco dovrete far fronte a carenze di cibo, aria e bevande, ciascuna delle quali porta alla morte se non viene soddisfatta entro poche mosse. Sfortunatamente il normale procedimento di "prova e riprova" risente del fatto di dover ricominciare tutto il gioco quando si perde la vita, con l'aggiunta di dover ogni volta digitare il vostro nome ed una

password di accesso (una delle quali è errata). Poiché la morte sopraggiunge di frequente e le sequenze di movimento lasciano poco spazio alla possibilità di digitzioni errate, sono richieste una grande pazienza e grandi quantità di caffè per portare a termine l'impresa. Ma basta con le critiche, dato che nell'insieme *Starwreck*, malgrado i suoi difetti nella realizzazione, risulta essere un'avventura molto divertente. Gli enigmi sono congegnati in maniera interessante ed in genere piuttosto complessi. L'autore ha astutamente nascosto la vera natura di alcuni oggetti piazzandoli in luoghi che sembrerebbero alludere ad una loro diversa funzione. È necessario esaminare accuratamente ogni cosa. La grafica è disegnata molto bene ed a tratti è perfino animata (cosa non facile con lo STAC) e mostra sia locazioni che singoli oggetti. Un buon uso della lavolozza del colon aumenta l'atmosfera enfatizzando il contrasto fra le stanze sporche e disordinate ed un vicino hotel di prima categoria.

La critica di maggior rilievo riguarda il prezzo, che a 20 sterline è decisamente alto. Ma questo a voi interessa poco, dato che non è importato.



PAESAGGIO55
Un mucchio di locazioni da esplorare arricchite da un tenore di atmosfera.

INCONTRI25
L'interazione fra i personaggi è molto limitata, per lo più statica e priva di dialogo.

IMPEGNO80
Enigmi a sfatti con sterzate di humour ed imprevedibili risvolti salvano il gioco dall'oblio.

SISTEMA10
Le modifiche al sistema standard dallo STAC sono realizzabili ma se il numero dei bug è ingiustificabilmente alto.

K VERDETTO
500

Malgrado gli errori e a dispetto della sua programmazione, sulla divertente da giocare, ma è decisamente troppo caro.

QUISQUIGLIE

BUGS FILE

Curiosando fra le riviste che arrivano in redazione abbiamo trovato questi "bugs" che riportiamo come misericordioso aiuto per i poveri eventuatori in difficoltà, ma anche per suggerirvi subdolamente che ci piacerebbe che ci inviasse anche voi delle segnalazioni sui bug che incontrate negli avventure e GdR. Quindi prendete carta e penna e scriveteci. Il discorso vale anche per gli "smattoneri", cioè per coloro che pretendono i giochi d'azione (sempre che leggano queste pagine!).

Ed ora veniamo ai bug. Ecco un gioco della Infocom e due delle Sierre in cui sono misteriosamente apparsi. Qualcuno di voi ne trovate questi bug? Se sì, fatecelo sapere.

SHOGUN

A quanto sembra non c'è modo di ottenere il punteggio pieno in *Shogun* poiché si ottengono 5 punti per due azioni che si escludono a vicenda e che richiedono che vi troviate in due posti diversi contemporaneamente. Quindi accettate il fatto di avere 5 punti in meno, a meno che qualcuno non sia riuscito a trovare un sistema per ottenere il punteggio pieno. Nel qual caso ci piacerebbe saperlo.

POLICE QUEST

Quando chiamate un taxi o cercate di contattare il centralino - gli autisti americani si sono dimenticati che in Gran Bretagna il numero è diverso e

non ne fanno menzione alcuna. Lasciate stare il 100, il numero che dovrete fare è 0 (ma va bene anche 499).

SPACE QUEST II

Quando vi trovate, c'è un bug che impedisce al programma di capire il comando HOLD BREATH per l'arglielo comprendere dovrete scrivere HOLD BREATHE!

I DRAGHI A 16-BIT

Prima di chiudere questo numero abbiamo fatto in tempo a dare un'occhiata alle versioni per Amiga ed ST di *Dragons Of Flame*, terzo capitolo della saga arcade di AD&D. Tutto quel che possiamo dirvi è che graficamente i programmi sembrano identici, ma per la recensione dovrete aspettare il prossimo numero! Un altro gioco arrivato in ritardo per la recensione è *Dead End*, un'avventura semigrafica della Interactive Technology (per ST, C64 e Spectrum) ispirata al film "Marlowe, il Pelicciolo Privato" che utilizza scene tratte dalla pellicola.

La prima volta che sentimmo parlare di *Fuga dal Castello* fu parecchio tempo addietro, quando ancora il nome "Genias" non era stato ancora pronunciato da nessuno. Nel lungo periodo successivo si perse ogni traccia del programma, ed oggi eccolo apparire come primo titolo della più giovane delle software house italiane.

Mystere è un'avventura semigrafica ambientata sul lago di Ness, famoso per essere la dimora di una misteriosa creatura acquatica. Il giocatore veste i panni di un giovane appena sbarcato sull'isoletta al centro del lago, dominata da un tetro maniero. Scopo dell'avventura è di penetrare nel castello, scoprirne i segreti e - impresa piuttosto ardua - tornare a casa sani e salvi.

Durante il gioco lo schermo è diviso in due finestre, di cui l'inferiore è destinata alla comunicazione con il programma: qui è possibile leggere delle brevi descrizioni testuali, inserire i propri comandi (nel riduttivo formato "Verbo + Oggetto") ed ottenere i dati rela-



MYSTERE

tivi al nostro personaggio quali inventario, condizioni fisiche, ecc.

La parte superiore dello schermo ospita tre finestre minori dedicate ad una descrizione grafica dei luoghi attraversati e qualche comando particolarmente utile, richiamabile tramite mouse. Va notato che, per quanto all'inizio del gioco sia possibile scegliere fra un'interfaccia iconica ed una "testuale", l'unico mutamento sia nell'aspetto delle icone relative a questi comandi, che nel secondo caso diventano comandi "pulsanti" sovrapposti da scritte.

La collezione del gioco è ben curata e contiene un poset e un nastro con una colonna sonora.

Una volta caricato il gioco, la prima impressione non è delle migliori: le piccole immagini grafiche sono poco dettagliate e mancano di un indispensabile tocco artistico, mentre le descrizioni ad esse relative appaiono tragicamente brevi - e non prive di errori di battitura. Complessivamente, sembra di essere tornati ai tempi delle prime avventure per Spectrum, per quanto le immagini impiegano molti più colori.

Il parser (interprete di comandi) è forse il punto più debole del programma: le parole riconosciute sono veramente poche, e nonostante questo i tempi di elaborazione degli ordini creano delle fastidiose pause che su Amiga apparirebbero fuor luogo persino nelle mega-avventure di Infocom e Magnetic Scrolls.

Ma veniamo alla struttura del gioco vero

**La Genias ha lanciato
il suo primo gioco.
È un'avventura grafica
per Amiga (presto
sarà disponibile
anche la versione
C64) ambientata
nei dintorni del lago di
Lochness.**

e proprio, che è l'elemento più importante fra quelli da tenere in considerazione in un gioco di questo tipo. Purtroppo, anche qui i polizi dei nostri recensori si sono rivolti verso il basso. Già alle prime battute ci si rende conto della triste possibilità di morire senza il minimo preavviso; per quanto si possa obiettare che nel mondo reale capita effettivamente così, è da tempo che non si producevano più trame simili, capaci solo di fare iniettare un utente che dovrebbe in teoria divertirsi. La struttura degli enigmi, peraltro, si basa sul ripetuto esame degli oggetti presenti sino a quando non viene così rivelato un qualche oggetto il cui impiego è tanto evidente da rendere inutile ogni sforzo cerebrale.

In definitiva, non possiamo che consi-

gliare *Mystere* a meno che qualche problema linguistico vi impedisca di godervi i più complessi programmi inglesi. Peccato, perché l'idea di pubblicare un'avventura in italiano era veramente ottima.

PAESAGGIO ... 50

L'ambientazione è di una sconcertante micidialità, con descrizioni brevissime e qualche errore di battitura.

INCONTRI ... 35

Pochissimi, eccessivamente semplificati e spesso catalogabili come "disegni senza preavviso".

IMPEGNO ... 65

Non facilissimo da finire, ma soprattutto a causa delle limitazioni del parser.

SISTEMA ... 40

Magnifico... se fossero su uno Spectrum 48K. Purtroppo da un Amiga ci si aspetta molto di più.

K-VERDETTO 475

Semplice. Troppo semplice e troppo lento. Sotto molti aspetti è inferiore alle vecchie avventure di Viking ed Explorer che si era soliti acquistare in edicola.

KYRIEL KORNER

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE... PARTE 2^a

Imperterrito nel suo tentativo di alfabetizzazione informatica, Kyriel continua - e conclude - il seminario sulla cartografia degli adventure (e dei GdR).

Reccoci puntuali per concludere il discorso sulle mappe. Se ancora non siete convinti dell'importanza di una mappa ordinata e completa, spero che queste righe possano farvi cambiare idea.

Se inizialmente vi imbatte in un nemico o in un mostro che continua imperterrito ad uccidervi, provate altre strade. Può essere che vi sia una strada per aggirare l'ostacolo o che in altre locazioni sia contenuta la soluzione per superarlo. Ricordate che più si esplora prima di dedicarsi ai problemi seri (tipo una porta che non si apre oppure un troll moooooolto alfatato...) più si hanno possibilità di trovare oggetti o informazioni che potrebbero rappresentare soluzioni potenziali ai vari problemi.

I collegamenti tra le stanze sono in gran maggioranza unici ma alcune stanze possono presentare delle anomalie: provate sempre, una volta entrati in una nuova stanza, a ipercercare il cammino inverso. Se vi ritrovate nella stanza precedente allora il collegamento è normale (fig. 4), in caso contrario indicatelo in modo chiaro sulla mappa disegnando la nuova locazione dove non dà la strada (vedi fig. 5).

Certe volte, uscendo da una stanza da una particolare direzione, vi ritrovate nella medesima. In questo caso disegnate una freccia che torna verso la stanza (vedi fig. 6). Per appurare che si tratti della stessa stanza (potreste infatti essere finiti in un labirinto formato da stanze tutte uguali...) provate a lasciare un oggetto: se, usciti dalla stanza, lo ritrovate vuol dire che siete proprio finiti nella stessa locazione.

Per aumentare la leggibilità non intersecate le linee di collegamento tra le varie stanze. Se proprio non ne potete fare a meno segnate il punto di intersezione in qualche

modo come indicato in fig. 7.

Potrete usare una linea tratteggiata per indicare un passaggio da una locazione all'altra che richiede la risoluzione di un particolare problema (indovinello, parola magica, parola d'ordine o oggetto particolare per passare). In questo caso segnate con un asterisco o con un numero la locazione problematica e, da parte, segnate la soluzione al problema.

In questo modo, utilizzando questi semplici e basilari consigli, potrete mappare circa l'80% dei vostri adventure.

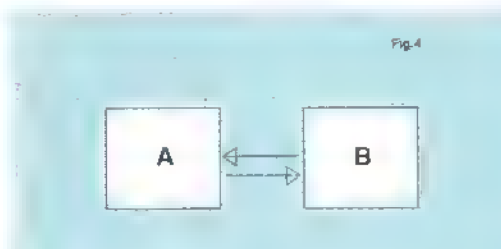
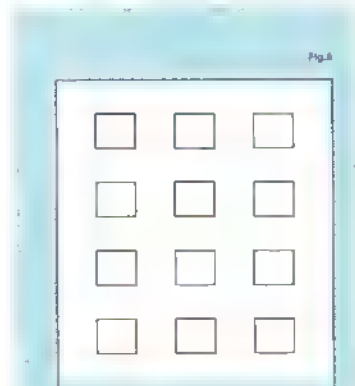
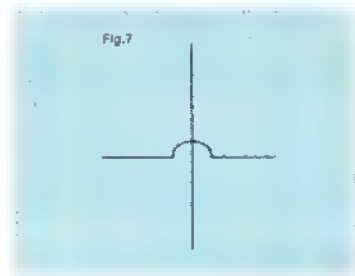
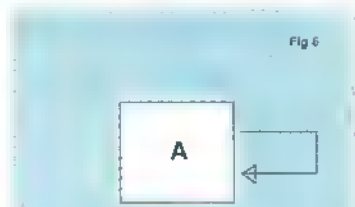
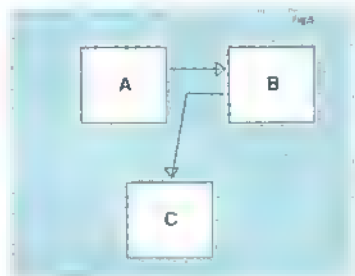
Ma ricordate che l'ignoto è sempre in agguato. Potranno capitare noiosi contattempi come dover lottare contro il tempo, magari inseguiti da peride creature (continuare a disegnare la mappa finché non morite, la seconda volta conoscerete già parte di quello che vi aspetta...) o potrete entrare in un luogo dove gli oggetti spariscono quando li posate. E se pensate che quest'ultima ipotesi sia troppo bizzarra e lungi dal verificarsi provate a posare un oggetto nelle miniere di carbone di *Sorcerer!*

Volendo avere un ausilio alla compilazione della mappa quando vi accingete a cominciare un adventure (e non avete ben presente come si presenteranno le locazioni...) usate un foglio quadrettato in cui avrete preventivamente disegnato delle locazioni (vedi fig. 8). Basterà aggiungere, durante il gioco, le frecce ed i nomi delle locazioni.

Inoltre ricordate che una buona mappa non è certamente quella che disegnerete la prima volta che esplorare un nuovo adventure. Man mano che scoprirete nuove locazioni la mappa andrà aggiornata, allargata, arricchita e completata. Non abbiate paura di ridisegnarla un paio di volte: una buona mappa rende più servizi di quanto si possa pensare. E se dopo tutto questo discorso vi è passata

la voglia di prendere carta e matita, non spaventatevi! Potete sempre ripiegare sugli adventure che hanno una funzione di "automap" inserita nel gioco (*Legend of the Sword*, *Zorkzero*, ecc.). È tutto per questo mese, a risentirci prossimamente su queste pagine.

KYRIEL



IL SIGNOR ADVENTURE

Kelli Campbell e senza dubbio una delle più grandi autorità in materia di adventure da anni scrive la colonna degli adventure di giornali quali C&VG e Commodore User, oltre a gestire la migliore helpline esistente al mondo.

Siamo certi che gran parte dei nostri lettori lo conosceranno almeno di fama e molti saranno stati salvati da situazioni impossibili leggendo le sue rubriche.

Campbell è nato 50 anni fa (proprio nel mese di marzo: angurì!), è sposato con Ruth, e padre di tre figli, Bruce, Neil e Veronica, possiede 2 gatti, Cola e Larry (Lapper), vive a Brighton, ama la birra e malgrado lui lo ha ancora una gran voglia di occuparsi di adventure.

Kyriel ha pensato di andarlo a trovare, essendo un suo vecchio amico, e da questo incontro è nata questa intervista.

Pensi che con l'arrivo delle nuove adventure grafiche della Infocom, quali Shogun e Journey, si chiuda l'epoca delle adventure testuali?

Penso di no, perché Shogun in realtà è un adventure testuale con grafica e non un adventure grafico quale per esempio quelli della Sierra. Non è più come ai tempi degli adventure in cassette per Spectrum e C64. Allora se si aggiungeva la grafica la parte testuale ne risentiva parecchio a causa della limitata memoria della macchina.

Ma gli adventure di solo testo e gli adventure testuali con grafica hanno un altro problema: al momento non sono più molto popolari e produrli costa molto, quindi non ne verranno più pubblicati tanto come un tempo, anche se molte software house continueranno a commercializzarli.

E tra l'altro non chiamerei Journey un adventure. Non è certamente un GdR, né un adventure testuale: hai tutte le scelte davanti a te e l'input è molto limitato, non puoi immaginarli le azioni da fare.

Pensi che gli adventure si trasformeranno lentamente in adventure animati come quelli della Sierra o della Lucasfilm o pensi che le due categorie rimarranno separate?

C'è già una certa commistione. Pensa agli adventure della Mindscape, per esempio, accellano più che si può delimitare input grafico (icone). I giochi della Sierra invece stanno nel mezzo: devi far uso di un input testuale ma anche di un input grafico (controllando il personaggio). E poi ci sono gli adventure testuali con grafica.



I formati sono molteplici e non penso che si potrà avere l'affermazione di un formato che sia una combinazione di tutti gli altri. Piuttosto penso che case differenti porteranno avanti idee differenti.

Pensi che i GdR stiano in qualche modo uccidendo gli adventure?

Non proprio uccidendo, comunque li stanno un po' solloccando. Personalmente non amo i GdR, poiché vi sono troppi elementi casuali nel gioco. In molti di questi, il gioco si riduce ad una ricerca di particolari locazioni. Non che non ci siano enigmi da risolvere, ma ci sono troppi elementi aggiuntivi che non mi piacciono.

Ci sono elementi casuali anche in alcuni adventure...

Sì, vero ma sono molto più limitati.

Sapendo che un avventuriero cerca di scrivere il meno possibile, pensi che i parser che comprendano 2000 parole e che permettano di usare costruzioni molto complesse siano utili oppure no?

Penso che siano utili. Negli anni passati quando la memoria era limitata, i parser mediocri erano inutili. Oggi con macchine dotate di una memoria così vasta e di tempi di risposta così veloci, i parser possono raggiungere livelli di sofisticazione molto elevata. Ciò non significa che TUTTE le parole che formano un input vengono analizzate: se si immette una frase composta da sei o sette parole, tre o quattro vengono scartate. Ma i nuovi parser sono comunque molto più precisi: prendiamo la frase LOOK UNDER TABLE, ad esempio. Introduce una sottigliezza maggiore nel gioco rispetto al solito LOOK TABLE inutilizzabile nei parser che comprendono solo due parole. In questo modo il gioco diviene più realistico e del resto non penso ci sia modo di dire LOOK UNDER TABLE in due parole!

Hal ragione, ma non pensi che "POT THE POT PLANT IN THE

PLANT POT" sia inutile o perlomeno esagerato?

Vero, ma questo comando era stato introdotto perché The Pawn era il primo prodotto della Magnetic Scrolls e avevano bisogno di dimostrare quanto valido fosse il loro parser, così introdussero deliberatamente il comando per provarne la flessibilità.

Scott Adams una volta mi chiese: "Perché produrre parser complessi quando si può fare tutto con due parole, al limite proponendo una ulteriore domanda?" Facciamo un semplice esempio. OPEN DOOR. Se la porta ha bisogno di una chiave d'ottone (BRASS KEY) per essere aperta tu puoi chiedere WITH WHAT? Se la risposta ricevevi è WITH KEY e se ci sono più chiavi utilizzabili si dovrà porre l'ulteriore domanda WHICH KEY? Il giocatore potrà ora digitare BRASS KEY e potrà aprire la porta. Morale: un input molto complesso può essere ridotto ad un input di due parole semplicemente facendo più domande. Ma d'altro canto se tu sai che hai bisogno proprio della chiave d'ottone per aprire la porta è molto più comodo digitare OPEN DOOR WITH THE BRASS KEY sulla stessa linea.

In quei tempi Scott era contro i parser complessi, forse perché non ne aveva uno! In uno dei suoi ultimi giochi comunque cercò di introdurre uno nell'adventure The Fantastic Four e io ricevetti parte del codice sorgente del parser ed effettivamente era un parser complesso. Peccato che per immerci il gioco si doversero usare dei comandi impossibili da indovinare...

La Infocom è stata per anni il sogno dell'avventuriero. Ora che è stata chiusa e venduta all'Activision e da considerarsi definitivamente morta?

Non ho contatti diretti con la società ma ho potuto sentire qualcosa da gente che ha partecipato alla loro fe-

sta d'addio in occasione della chiusura (sigh!). Non ho potuto sapere nulla di preciso dall'Activision, ma sembra che sia possibile che alcuni programmi della Infocom possano essere ancora degli adventure "a distanza" collegandosi al loro computer via modem allo stesso modo in cui Mark Blank scrisse Borderzone. C'è anche la possibilità che Steve Meretzky possa continuare a lavorare per un'altra compagnia...ma non posso dire ancora quale.

Un'ultima domanda: quali sono i tuoi adventure preferiti e perché?

Vediamo...uno dei miei favoriti, anche se non è uno dei più recenti oggi giorno è Adventureland di Scott Adams perché è stato il mio primo adventure. Tutta la famiglia rimase coinvolta nel gioco, era un'esperienza totalmente nuova. Era il 1980, il periodo in cui gli home computer erano molto rari e poche famiglie ne possedevano uno. La mia prima impressione fu di stupore quando mi accorsi che potevo digitare delle frasi in inglese ottenendo delle risposte sensate. Se digitavo un verbo che il gioco non capiva ottenevo la risposta "I don't know how to <verb>" (Non so come <verbo>). No! Se invece il parser non capiva una parola che avevo introdotto la risposta era "I don't understand the word <word>" (Non capisco la parola <parola>). No! C'erano battaglie da combattere che unite agli enigmi e combinate con gli elementi di una caccia al tesoro ne fanno uno dei miei favoriti di tutti i tempi.

E qualcosa di più recente?

Stationfall. È un'ottima storia ricca di suspense con una miriade di piccoli enigmi da risolvere, un paio dei quali sono anche piuttosto complessi. Sì, è proprio uno dei miei favoriti. C'è anche qualcosa della Magnetic Scrolls ma Stationfall è più divertente. Comunque non dimentichiamo Jinxter.

Fu in quel momento che si accorsero di aver parlato per più di mezz'ora e visto che era ormai ora di cena si prepararono al banchetto e alle libagioni, pregustando già le eventuali pinte di birra nel vicino pub "The Crown & The Anchor".

Il loro ritorno nel suo bosco e il potente mago continuò ad aiutare avventurieri di tutto il mondo. Ma Kyriel conservò un dono da questo incontro: svegliandosi la mattina sotto la grande quercia riscoprì le preziose pergemene che nella sua infanzia saggezza il mago gli aveva donato...

BLUE MAX



GDW - STRATELIBRI

Esistono pochi fatti positivi in una guerra, ma alcuni ci sono e sono innegabili. Uno di questi è il rapido progresso tecnologico dei contendenti. L'industria e la ricerca scientifica dei paesi in lotta compiono passi da gigante cercando di superare i progressi dell'avversario nella produzione di armi sempre più avanzate.

Quando scoppiò la prima guerra mondiale nel 1914, l'aviazione era nata da poco più di un decennio. Nel corso di tre anni i buffi biplani sobbalzanti dai quali eroici 'cavalieri dell'aria' si scambiavano colpi di revolver divennero mortali macchine da combattimento che intrecciavano complicati duelli nel cielo d'Europa. Il fronte francese nell'anno 1917 fu il teatro della maggior parte di questi scontri. I nomi dei piloti di questi aerei, veri e propri pionieri della guerra nell'aria, sono entrati nella leggenda: Fonk, Rickembacker, Baracca e, naturalmente, Von Richthofen.

Blue Max, della ditta statunitense GDW e pubblicato in edizione italiana dalla StrateLibri, è un wargame che ricostruisce l'alba dell'aviazione militare. Si tratta di un gioco molto semplice ma dotato di una freschezza che è raro trovare in giochi più complessi. È possibile giocare in due, uno contro l'altro, ma le partite più divertenti sono quelle tra due squadre di giocatori in cui ogni partecipante controlla un aereo. Questa caratteristica fa di Blue Max un gioco che si pone sulla linea di confine tra gioco di società e simulazione storica, ed è quindi adatto non solo agli appassionati ma a tutti quei profani incuriositi che vogliono gettare uno sguardo nel misterioso mondo dei giochi di guerra e a tutti coloro che non sanno rinunciare a una sana serata in compagnia degli amici.

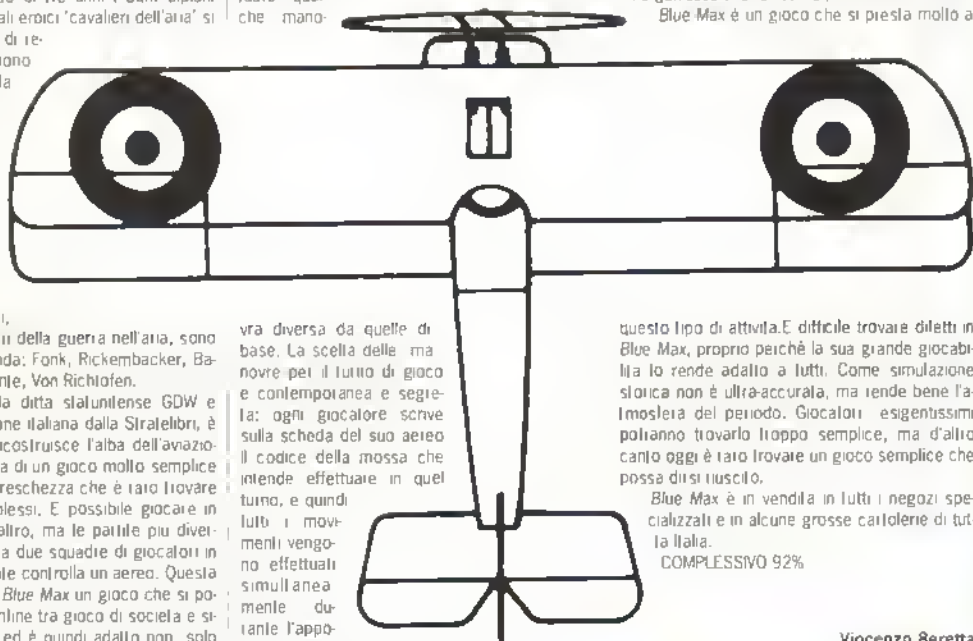
La confezione contiene una mappa esagonata blu divisa in due parti, una serie di schede che illustrano le manovre permesse ai diversi modelli di aerei, un'altra serie di schede su cui registrare lo 'status' del nostro aereo, un foglio riassuntivo delle regole e delle tabelle più importanti, due set di pedine (coloratissime e graficamente molto belle) ed un manuale di regole con una sezione dedicata alle notizie storiche e alle curiosità.

I contendenti decidono quali aerei impiegare nello scontro e si schierano ai lati opposti della mappa. La sequenza di gioco vede tre fasi principali: scelta delle manovre di combattimento, esecuzione dei movimenti e risoluzione del fuoco contro gli aerei avversari a tiro.

Ogni modello di aereo ha, come detto, una

scheda che illustra tutte le manovre permesse a quel veicolo: queste possono essere movimenti in avanti, virale, scivolate d'ala, manovre acrobatiche e altro. Ogni manovra è identificata da un codice e da un disegno che illustra come l'aereo che effettua quella manovra debba essere spostato sulla mappa. Naturalmente i modelli di aerei più maneggevoli hanno un maggior numero di manovre a disposizione tra cui scegliere, mentre i più goffi difficilmente possono effettuare qual

che manovra



diversa da quelle di base. La scelta delle manovre per il tutto di gioco è contemporanea e seguita: ogni giocatore scrive sulla scheda del suo aereo il codice della mossa che intende effettuare in quel turno, e quindi tutti i movimenti vengono effettuati simultaneamente durante l'apposita fase.

Anche la fase di combattimento è simultanea. I giocatori possono sparare agli avversari che si trovano a portata delle loro mitragliatrici. Velocità del vostro aereo, stabilità, tipo di raffica (corta, media o lunga: con una raffica lunga si rischia di fare inceppare le mitragliatrici), velocità dell'attacco e altre condizioni sono fattori che influiscono sull'efficacia dell'attacco. Un classico lancio di dado incrociato con l'apposita tabella indica quanti danni l'aereo colpito ha subito e di che tipo (rossi o blu). I danni vengono risolti estrahendo apposite tessere bicolore e leggendo sulla faccia indicata dal tipo di danno l'effetto dei colpi subiti. Questi possono essere al motore, alle ali, alla fusoliera o alla coda. Ogni aereo ha un certo numero di punti-danno per ognuna di queste componenti. Quando tutti i punti-danno di una particolare componente sono stati cancellati l'aereo precipita (tranne nel caso che si tratti di danni al motore: in questo caso all'aereo è

permesso di entrare in planata).

Esistono altre regole: colpi critici, tallonamenti, incendi e consumo di carburante, ma nessuna di queste appesantisce la struttura del gioco. Il regolamento contiene molte regole opzionali che introducono la possibilità di variare la quota di volo (nelle regole standard tutti gli aerei volano 'in piano') oltre che ad un maggiore realismo nell'effettuazione delle manovre. Una sezione del manuale contiene consigli per l'organizzazione di tornei, ed effettivamente Blue Max è un gioco che si presta molto a

questo tipo di attività. È difficile trovare difetti in Blue Max, proprio perché la sua grande giocabilità lo rende adatto a tutti. Come simulazione storica non è ultra-accurata, ma rende bene l'atmosfera del periodo. Giocatori esiguentissimi potranno trovarlo troppo semplice, ma d'altro canto oggi è raro trovare un gioco semplice che possa dirsi riuscito.

Blue Max è in vendita in tutti i negozi specializzati e in alcune grosse cartolerie di tutta Italia.

COMPLESSIVO 92%

Vincenzo Beretta

• Il primo aereo ad essere abbattuto da un altro aereo nella storia dell'aviazione fu un biplano tedesco (probabilmente Albatros) il 5 ottobre 1914. Ad abbatterlo furono il caporale Frantz ed il capitano Quenott su un Voisin ad elica spingente.

• Il primo aereo ad essere costruito espressamente per il combattimento aereo fu il Vickers FB5 Gunbus.

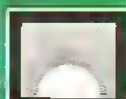
• L'aereo che ottenne il maggior numero di abbattimenti fu il Sopwith Camel con 1294. Il pilota fu Manfred Von Richthofen, con 80. Francesco Baracca ebbe al suo attivo 34 vittorie prima di essere abbattuto sul Piave il 19 giugno 1918.

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

Don Bluth's Space Ace® con la sua Spazi Ace®, l'avvincente spazio che sconvolge il mondo da parte del maligno e della più pericolosa arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli stati infantili. Indossa i panni di Space Ace® e diventa un valoroso guerriero poiché la tua mente è nelle mani!

Don Bluth's Space Ace® è un gioco di ruolo per PC.



ReadySoft Inc.

33 Waltham Circle
Beverly Hills, CA
91604 USA
Tel: (818) 481-1111
Fax: (818) 481-1112



Don Bluth's Space Ace and Don Bluth's Space Ace: The Game are trademarks owned by Don Bluth Group Ltd. & 1994 Don Bluth Group Ltd. Character Design © 1994 Don Bluth Group. All rights reserved. Don Bluth's Space Ace is a registered trademark of Don Bluth Group Ltd.

LEADER

K

FLASHBACK!

Cominciata a strapparvi i capelli, amanti dei revival: questa è l'ultima puntata del meraviglioso K-Flashback, che si è occupato dagli ultimi dieci anni di divertimento alattuo-

Ci siamo divertiti un mondo nel compilare questa serie di articoli, ma inevitabilmente abbiamo dovuto omettere alcuni avanti a causa della mancanza di spazio. Ad ogni modo, ci piacerebbe ricevere le vostre lettere nostalgiche riguardanti fatti, cose e persone da noi dimenticati; ricordatevi di scrivere sulla busta "K-Nostalgia": faremo tutto il possibile per stampare il maggior numero possibile sui prossimi numeri. L'indirizzo è il solito.

1986

ARRIVI E PARTENZE

La presentazione dell'anno fu sicuramente l'attentissimo debutto del Commodore Amiga in Europa, mostrato per la prima volta al Commodore Computer Show di maggio a Londra nel modello originale Amiga 1000. Soffriamo nel ricordare che quella bestiola all'epoca costava 2.200.000 lire, a che la Commodore si sgolava pagandola il potenziale come macchina da gioco. Nel frattempo il rivale 520 ST costava soltanto (si fa per dire) 1.385.000 lire, incluso un monitor a colori.

Il potenziale delle console dedicate, risorta in una forma nuova e tecnologicamente avanzata, venne mostrato con l'arrivo del Sega Master System in autunno. Le altre macchine "nuove" erano delle semplici variazioni sul tema: la Commodore aggiunse un drive al C128 ribattezzandolo C128D, trasformando qualche mese più tardi il C64 con la ormai familiare carrozzeria color avorio; la Amstrad aggiunse altri 256K di RAM e un secondo drive al PCW; lo Spectrum diventò Spectrum 128 in febbraio, uscendo anche in versione Plus 2 da autunno in poi. La Atari produsse una versione da 1Mb dell'ST, il 1040 ST; la Acorn ammodernò lo standard BBC con la Master Series, distribuita brevemente anche in Italia.

CODE MASTERS

Fondata nell'ottobre 1986

La società venne formata dai fratelli David e Richard Darling e dal loro padre Jim, dopo un anno di lavoro per la Mastertronic. Prima di quest'intesa, David e Richard avevano scritto dei programmi per il VIC 20 con il nome di Galactic Software mentre frequentavano ancora la scuola.

La filosofia della Coda Masters era di produrre molti titoli e venderli ad un prezzo ridotto. Grazie ad una campagna pubblicitaria astrattamente raffinata sulla rivista ad in televisione, i Darling diventarono una delle poche "celebrità del software" in Gran Bretagna nel periodo 1988-89.

Primo titolo: *BMX Simulator*

Titolo più venduto: *BMX Simulator* (tutti i formati)



I Darling, eroi del software grazie alla pubblicità

AVVENIMENTI

● Il fatto che Alan Sugar si mettesse a compiere l'azienda di Sir Clive Sinclair sembrava una di quelle previsioni invantata, tipiche dei giornali scandalistici - nel 1986 accadde veramente. Nessuno rimase sorpreso nel vedere Sinclair vendere, visti i problemi con Maxwell avuti l'anno prima. Che l'acquirente fosse la Amstrad, il cui presidente Alan Sugar si dica abbia definito lo Spectrum un "calcolatore incinta", rese la cosa l'avvenimento dell'anno.

● L'Amstrad spese 5 milioni di sterline per il nome della Sinclair, i suoi stock di magazzino e i diritti sulle tecnologie sviluppate. La Sinclair Research continuò ad esistere a Sir Clive, libero dal peso dei debiti e dei magazzini zappi di Spectrum a QL, fondò la Cambridge Computer per sviluppare degli elaboratori portatili - lo Z88 uscì un anno dopo - a la Anamatic per intraprendere ulteriori ricerche nel campo dell'integrazione su scala dei wafar di memoria. La Amstrad abbandonò il QL senza pensarci due volte a impiegare solo quattro mesi per mettere insieme il Plus 2, dotato di tastiera convenzionale a registratore integrato.

● In maggio, la US Gold parlò il suo leggendario "tocco magico". La società era riuscita ad acquisire i diritti per i computer giochi sulla Coppa del Mondo 1986 ad era destinata a raggiungere la vetta della classifica quando qualcuno si rese conto che non era possibile produrre in

Il K-flashback copre
l'ultima parte della
decade e racconta
degli Amiga, dell'
Amstrad
e del passaggio alle
console
della Ultimate...



Il Sega Master System e il NES riaprono un'era che sembrava scomparsa: l'era della console.

La nascita del PC Domestico

Importante quanto il lancio dell'Amiga fu la decisione della Amstrad di aggiungere alla propria linea di compatibili IBM una serie di macchine meno costose di gran parte del software da loro stesse impiegato. La cosa avrebbe avuto notevoli implicazioni per i giocatori: sino ad oggi solo gli USA consideravano il PC come un home computer, ma con l'innovazione della Amstrad sarebbe presto successa la stessa cosa in Europa.

L'Amstrad non condusse la rivoluzione del PC tutta da sola, comunque. In altre mani a mano che i prezzi dei componenti continuavano a diminuire, il mercato si aprì a dismisura come le stesse Atari e Commodore. La Bonadelli fu la Odissey a la Tandy che producevano computer per circa 1.500.000 lire.

L'Amstrad PC1512 venduto a 1.390.000 lire, era ancora più a buon mercato. Inoltre, questi computer si potevano trovare in negozi convenzionali, senza doverci rivolgere a rivenditori specializzati in macchine da ufficio. Le mosse della Amstrad per abbassare i prezzi posero anche a nudo le masse, ma incontrarono una notevole ostilità da parte delle grandi firme. Nel giro di poche settimane, comincio a circolare la voce che il PC1512 tendeva a autocaldarsi.

La Amstrad rispose col suo tipico stile. Alan Sugar dichiarò che la voce era "solo un pugno di mosche" pretese fedeli ottennero delle scuse ufficiali e, in ottobre, l'Amstrad installò con una certa riluttanza una ventola di raffreddamento nel PC1512. Mentre Alan Sugar si pensava ossessivo, in realtà che una ventola in realtà non era affatto necessaria.

Tempo utile un gioco originale basato sul Mondiale.

Con l'impassibilità tipicamente britannica, la società produsse ugualmente tutto il materiale previsto: i gagliardi, i fogli segnapunti, i poster. Ed in mancanza di un gioco originale inserirono nella confezione un programma vecchio di due anni opera della Atari, World Cup Soccer. Forse tutto questo non avrebbe rappresentato un disastro in se stesso, ma il fatto che World Cup Carnival sia stato messo in vendita a prezzo pieno pur essendo una release deluse parecchie persone.

DOVE SONO ADESSO?

ULTIMATE SOFTWARE

Un tempo era il leader indiscusso fra i produttori di giochi per Spectrum con titoli come Sabre Wulf, Knight Lore e Alien 8. Dopo essere passata sotto l'ala proletrice della US Gold, la società abbandonò rapidamente il mercato degli 8-bit. I membri di punta della Ultimate fondarono una nuova etichetta, RARE, per sviluppare programmi per la console Nintendo. Adesso come adesso, non hanno più alcun legame col mercato europeo.

GIOCHI DELL'ANNO

Undum rappresentava il meglio nel settore degli shoot'em up a scorrimento fluido. Starghider, con le sue routine tridimensionali e lo scrolling rapido, fu uno dei primi titoli a dimostrare la potenzialità delle macchine a 16-bit. La simulazione di golf della Access, Leaderboard, era uno dei titoli più validi per quanto riguardava la giocabilità.

1987

ARRIVI E PARTENZE

Il lancio degli Amiga 500 e A2000 diede ai giocatori una valida possibilità di scelta tra l'A500 ed il 520ST della Atari come raffinate macchine da gioco. Le software house si misero d'impegno a produrre titoli per queste macchine, anche se gli utenti di Amiga venivano spesso frustrati dalla tendenza generale a sviluppare i giochi su ST e convertirli poi direttamente su Amiga. Ad ogni modo, in quel periodo parecchie persone erano ancora scettiche riguardo le potenzialità dell'A500; costava 450.000 lire in più del 520ST, che era stato messo in vendita parecchi mesi prima.

Lo Spectrum che tutti aspettavano, il Plus 3 dotato di disk drive, apparve finalmente in maggio. Un anno dopo l'acquisto della Amstrad, si poterono finalmente vedere i primi risultati dei lavori di Clive Sinclair con lo



Trip Hawkins: ha lasciato la Apple per fondare la Electronic Arts

"Se e questa che lo farà imporre a meno alla gente, ci ficherò una fotografia vent'anni. E se dicono di volerti sopra dei pallini rosa shocking, ti metterò pure quelli. A chi cosa mi serve sbattere la testa contro un muro e ripetere: 'Non in serve nessuna dannata ventilatore, le sorucci'?"

Alan Sugar, dopo la controversia sul PC1512 suscitata nel 1986 in Financial Week (il giorno ottobre 1987)



Zarch era veramente scritto in BASIC? Il gioco era rapidissimo e molto giocabile e dava dei punti ad ogni altro programma per Amiga ed ST. Per infondere ulteriormente su proprietà di computer a "soli" 16 bit venne subito messa in giro una voce secondo la quale Zarch era stato scritto con poche righe di BASIC. Archimedes. Naturalmente non lo era, ma si trattava di un ottimo sistema per far capire le potenzialità del computer.

Z88, un "portatillissimo" che era stato precedentemente presentato col nome di "Pandora".

La Amstrad migliorò la propria linea di PC col lancio del PC1640 e di una gamma di portatili. La Atari presentò una versione potenziata dell'ST, il Mega ST, mentre la Commodore fece un altro tentativo nel mercato dei computer professionali con una linea di PC compatibili.

Tutte queste macchine erano attese da tempo, e con la possibile eccezione dello Z88 riservarono ben poche sorprese. Per una volta, l'occhio alla Atari la presentazione più spettacolare dell'anno, col lancio dell'Archimedes a 32-bit.

Gli Archimedes 300 e 400 impiegavano la tecnologia RISC sviluppata dalla Acorn stessa e rappresentarono dei veri precursori in quella fascia di prezzo. Giocavano all'incredibile velocità di 4 mips (milioni di istruzioni al secondo), potevano mostrare 256 colori contemporaneamente da una tavolozza di 4.096 sfumature con una risoluzione di 640 x 512 e avevano un sonoro su quattro voci in stereo. Giusto per puntualizzare che si trattava proprio della migliore macchina da gioco in circolazione, David Braben presentò la macchina con un "programma" chiamato Zarch, l'anno per dimostrare le incredibili capacità della macchina.

L'Archimedes suscitò parecchie critiche come macchina da gioco soprattutto per il prezzo, nonostante 2.174.000 lire fossero decisamente poche per una macchina RISC. In secondo luogo esisteva il problema della formula di giochi: i programmatori avevano appena cominciato a prendere la mano con l'ST e a sfruttare le potenzialità dei chip custom dell'Amiga. Pretendere che trovassero anche il tempo di dedicarsi alla tecnologia RISC era decisamente chiedere troppo.

ELECTRONIC ARTS

Fondata nel 1982, filiale europea 1987

Trip Hawkins lasciò la sua posizione di direttore alle vendite della Apple Computer per fondare la Electronic Arts. La società mirava a produrre lavori nel campo dell'interattivo e della creatività. Insieme a giochi come Pinball Construction Set, M.U.L.E. e Archon, i programmi di disegno, grafica ed animazione della serie Deluxe diven-



Pinball Construction Set rese famosa l'Electronic Arts.

nero presto dei classici in tutti i loro formati. La divisione europea della Electronic Arts fece la sua comparsa nel 1987, pubblicando sia i prodotti americani che altri titoli realizzati dalla nostra parte dell'oceano.

Primo titolo: Pinball Construction Set

Titoli più venduti: Pinball Construction Set (tutti i formati); Populous (ST, Amiga)

AVVENIMENTI

● I virus fecero la loro comparsa in novembre, quando gli utenti di Amiga rimasero stupefatti davanti alla scritta "E' accaduto qualcosa di meraviglioso - il vostro Amiga è vivo". Venne immediatamente prodotto e distribuito un Virus Killer che sembrò a tutti una soluzione definitiva.

● Ora che il PC come l'Amstrad 1512 e il 1640 arrivava non nelle case, le software house cominciarono a trovare

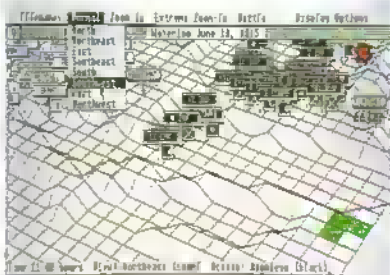
conveniente una produzione di giochi in formato PC o l'importazione dagli Stati Uniti, dove questa macchina vendeva molto più che i vari Amiga o ST.

● Negli ultimi mesi dell'anno fece la sua comparsa nella sala giochi italiana After Burner un semplicissimo gioco di combattimenti aerei che luttava riusciva a calamitare l'attenzione di ogni giocatore. Ciò che lo rendeva tanto speciale era il suo mobile cabinato, nel quale il giocatore veniva sbalottato lungo tra assi di movimento ad ogni virata, cabrata o picchiata. Da quel momento in poi, ogni produttore di coin op cercò di inserire nelle versioni "deluxe" dei suoi giochi di guida un qualche movimento idraulico.

GIOCHI DELL'ANNO

● **Universal Military Simulator**, dalla Rainbird, distrusse il mito secondo il quale i giochi di guerra, indipendentemente dalla loro intelligenza, dovevano avere una grafica da ZX81.

● **Driller** della Incentive dimostrò che gli 8-bit av-



U.M.S. come rinfrescare la facciata dei giochi di guerra.

vano ancora grandi margini di miglioramento.

● **Nebulus**, della Hewson era un gioco arcade ferritillante originale, decisamente all'altezza degli standard di questa ditta.

● **Guild of Thieves** confermò l'ipotesi che **The Pawn** della Magnetic Scrolls rappresentava solo l'inizio del ritorno degli adventure.

1988

ARRIVI E PARTENZE

Dopo la confusione dall'anno precedente, il 1988 fu un anno tranquillo per i nuovi computer. Il mercato dei giochi sembrò stabilizzarsi, con l'Amiga a IST che si contendevano la fascia più alta del mercato e lo Spectrum, il Commodore 64 e l'Amstrad che si prendevano cura degli "abitatisti". L'unico fattore imprevisto fu il ritorno della console, predetto da tutti da molto tempo - e interessante notare che mentre la Nintendo lottava con le unghie e coi denti per accaparrarsi il mercato americano e giapponese, la console rimase praticamente sconosciuta in Europa - inoltre c'era/non c'era un boom dei giochi per PC? Nonostante il fatto che oggi (1990) si stiano scrivendo giochi per PC a destra e a manca, nessuno è in grado di rispondere alla fatidica domanda. Mai di K ci schieriamo a favore dei giocatori su PC, ma quanti ce la sanno al mondo rimane tuttora un mistero.

Sempre a causa di questo dilemma, nel 1988 la Amstrad fece il suo primo errore. Contemporaneamente alla presentazione di una serie di PC studiati per fare an-

La Pan Am si prende cura di voi, Mark & Spencer vi cura, la Securacor vi preoccupa... altri Amstrad, vogliono i vostri soldi.

Le mosse fatte di Sugar, citate dal Financial Weekly il primo ottobre 1988 e da molti altri.



Gli sparatutto sono migliorati un bel po' dai tempi di Uridium... o no? La giocabilità superfluida di questo gioco rende Uridium un classico assoluto.

Perché la gente sia intelligente, non basta. Se potete dare alla gente delle Rolls Royce al costo di una Volkswagen, non siete che cammionisti.

Jack Trimmi, inventore al GEAT di Hannover nel marzo 1988 intervenendo alla politica costruttiva della 31ra.



I GUAI DEL PC200

Confrontato col PC2000 (che possedeva come standard una magnifica grafica VGA la cui schermata in CGA del PC200 - fortunatamente mai attivata in Italia) mostra il problema principale di questa macchina. Ecco: una macchina pensata per giocare (nella confezione erano forniti dei giochi della US Gold con una grafica antiquata) prima ancora di apparire nei negozi. D'altra parte l'impiego di un divo influisce da 3.5" invece che il modello più "habibito" da cinque anni innovativo per quel periodo.

Nel complesso era un computer molto poco "amstradoso". Per peggiorare ulteriormente le cose, quando molte macchine arrivavano nei negozi si rivelavano mancanti di certi sistemi operativi su disco, manuali o altro. Il PC200 non si ripeté più da quel pessimo inizio.

trare l'Amstrad nel campo dei computer professionali, la società spinse un PC "casalingo", il Sinclair PC200.

SIMULMONDO

Fondata nel 1988

Finalmente anche l'Italia ha la sua software house specializzata in giochi! Il giornalista specializzato Francesco Carla fonda la Simulmondo, prima casa produttrice "seria", con sede a Bologna. I primi giochi prodotti dagli intraprendenti italiani non riscuotono spesso successi eclatanti, ma riescono ugualmente a ritagliarsi una nicchia laica di mercato. L'89 è l'anno della definitiva consacrazione della Simulmondo grazie all'uscita di giochi come **Italy 90 Soccer** e **F1 Manager**.

Primo titolo: Bowls

Titolo più venduto: F1 Manager (tutti i formati)

AVVENIMENTI

● Nel campo dei serici bit e l'anno dei Transputer. Al Cebit 88 di Hannover l'Alari mostra per la prima volta l'Abaq, un potente supermicro ad architettura distribuita basato su uno o più Transputer T800, mentre la Commodore presenta una scheda Transputer che permette di adoperare il sistema operativo Helios.

● Dopo sette anni consecutivi di calo costante nel prezzo dei chip, una serie di provvedimenti presi negli USA per proteggere l'industria nazionale dei semiconduttori dall'invasione dei chip giapponesi a basso costo por-



"Vogliamo i vostri soldi" di Alan Sugar

ad un decollo dei prezzi e ad una carenza mondiale di DRAM (memorie dinamiche). Quei colpidi più duramente furono i produttori di chip economici di PC, che le loro macchine a basso profitto ed enorme memoria.

GIOCHI DELL'ANNO

● **Robocop**, della Ocean sembrava essere solo uno dei tanti sonni d'1 da film di quel periodo. Per Natale scivolo immediatamente in cima a tutte le classifiche, a rimanere per un anno intero.

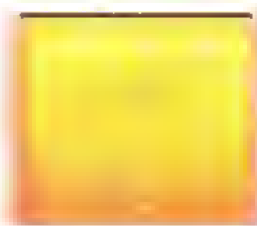
● **Tetris** della Mirrosoft fu un interessante programma sviluppato in Unione Sovietica e si dimostrò uno dei giochi più affascinanti di tutti i tempi.

● **Dungeon Master** portò il geniale del GdR computerizzato qualche passo avanti, mentre il gioco/simulatore della EA **Interceptor** combinava la grafica solida in 3D con una azione di gioco emozionante.

LA AMSTRAD NEI GUAI

Nel frattempo l'apparentemente inaffaticabile Amstrad stava passando un anno da incubo. Il 1988 era stato orribito con gli aumenti dei prezzi della DRAM che si mangiavano a quadragli: ma il '89 lo batteva senza problemi. La prima parte delle brutte notizie era costituita dai postumi dell'anno precedente: venne annunciato che per la prima volta il bilancio era stato chiuso in rosso. Poi mentre la società lottava per far arrivare il PC2000 nei negozi, dovettero essere forniti dei componenti extra per il controller, ma funzionante dei drive del PC2086 - e poche settimane dopo apparve un bug nell'MS-DOS 4. Il sistema operativo fornito con il PC2000.

Ma il peggio doveva ancora arrivare. In luglio la Amstrad annunciò che avrebbe scambiato gli hard disk del PC2286 e PC2386 dopo che i conflitti continuavano a riportare problemi. Venne l'autunno e in ottobre furono confermati i peggiori sospetti della Citibank: quando i guadagni crollarono, 7 milioni di sterline andarono in fumo, ma i vari conti erano già in rosso dell'anno precedente - a la Amstrad ammise di avere nei magazzini merce ferma per 300 milioni di sterline.



Sper. Merlo Land può non sembrare un granché su Gameboy, ma è giocabile quanto sulle altre console.

FRASI CELEBRI DELL'ANNO

"Come vostra zia Petunia, sembra che non muoia mai".

La Commodore parlando del C64 (New Computer Express, 14.1.1989).

"Adesso serve un gesto drammatico per superare ogni sospetto che questa società sia fallendo nel suo compito di fornire prodotti affidabili".

Il "gesto drammatico" fu lo scambio degli hard disk del PC2286 e PC2386 (Comunicato ufficiale della Amstrad del luglio 1989).



L'AS3000: potenza RISC "a basso costo" della Acorn.

1989

ARRIVI E PARTENZE

Per quanto riguardava la Commodore e l'Atari, gli Atari erano esattamente come una gherre. La Commodore aprì il fuoco con un'offerta speciale di giochi uniti all'A500. L'Atari rispose con ancora più giochi; la Commodore preparò una confezione impennata sul film di Belman. L'Atari intanto nelle sue scatole ancora altri giochi.

Improvvisamente vennero offerte alcune interessanti alternative. Il ritorno delle console avvenne davvero - nonostante tutto. In Italia si presentarono tutte insieme, il vecchio ma resistente Atari VCS Incarazzato per la terza volta, le console Sega e quella Nintendo, pubblicizzatissima ma fornita di poco software, soprattutto considerando le centinaia di titoli disponibili negli USA e in Giappone. Nel paese del Sol Levante venne prodotto il PC Engine, una console tanto piccola quanto eccezionale, che purtroppo ancor oggi non è stata importata ufficialmente da nessuno. Negli Stati Uniti, nel frattempo, la Nintendo soppiantò con la console portatile Game Boy, anche grazie al fatto che veniva offerta in omaggio Tetris. L'Atari del canto suo presentò il Lynx.

La Acorn tentò di muovere le acque con un Archimedes "a basso costo", l'AS3000. Tutto il mondo si mangiò le mani e rosicchiò i gomiti - a quasi 3 milioni, monitor compreso, tanto economico non era. Nonostante tutto la Acorn fece il possibile per spingere la macchina, e ancor oggi potrebbero esserci delle interessanti sorprese.

AVVENIMENTI

● Il problema dei virus divenne grave, anche se il fenomeno venne largamente drammatizzato. La pubblicità spinse alcuni programmatori ad inventare ulteriori virus: il terrore di eventuali infezioni portò alcune persone ad attribuire ogni minimo bug o difetto a un virus. Era il periodo d'oro dei distruttori di virus - sia umani che elettronici.

Molti cosiddetti virus, come il programma del Venerdì 13, più che un vero problema furono delle grosse montagne di stampa. L'efficacia del virus "AIDS", che si dice sta attendendo il momento di distruggere ogni hard disk, deve essere ancora dimostrata.

● Il Konix Multi-System sconvolse l'industria durante la presentazione alla Fiera del Giocattolo inglese in gennaio grazie al design innovativo della console e la sua originale penicillina - un sedile idraulico. Le stampe ed i produttori di software vennero subito conquistati, e gli articoli di lode si sprecarono. La Konix tornò al suo quartier generale di Ebbs Vale a prepararsi per il grande lancio del Multi-System durante il PC Show di settembre.

Alla fine il "grande evento" si rivelò piuttosto imbarazzante, poiché il sistema non si decise e funzionare come a quando non vennero portati alla fiera un paio di modelli di pre-produzione, che furono disponibili solo per gli ultimi due giorni. Il sedile era ancora un prototipo. Nel frattempo la stampa se ne rimase piuttosto tranquilla, soprattutto per non rivelare il segreto di Pulcinella che la Konix aveva esaurito il denaro destinato alla produzione della console, evitando così di far crollare un enorme castello di carte con la pubblicità negativa. Il problema sembra avviarsi a una soluzione quando il distributore inglese Add-Ons entrò nella scena. Nel 1990 la saga Konix continua.

● Intel e Motorola annunciano quasi contemporaneamente la prossima uscita di due nuovi potentissimi microprocessori con caratteristiche simili (CPU, ALU e FPU integrate). Intel riesce però a superare la concorrenza presentando con vari mesi di anticipo il proprio processore montato su di un PS2 con scheda adattata a contenerlo. La com-



Grande voce che la Amstrad ha offerto milioni di sterline per la sedia Konix e che la Konix non ha accettato.

mercizzazione di massa è prevista a partire dal gennaio 1990: i nuovi chip sono in grado di lavorare ed avere velocità quadrupla rispetto alle CPU attualmente impiegate sui principali home computer.

● Un'altra macchina annunciata con grande anticipo e che quasi non riuscì ad essere messa in vendita fu il Sam Coupe, una macchina da giochi compatibile Spectrum con delle capacità audiovisive avanzate sviluppate dalla Miles Gordon Technology. Come la Konix, il Sam subì parecchi ritardi prima che venne avviata la sua produzione limitata ad 800 esemplari in dicembre che l'ha fatta diventare l'ultima nuova macchina degli anni '80. Nessuno se ancora se verrà mai importata in Italia.

● L'Electronic Arts inventò i budget per 16-bit con un catalogo di riproposte a prezzo ridotto; subito dopo la US Gold seguì presentando allo stesso prezzo una linea che chiamò Klassix, sulle orme della Kixx per gli 8-bit. Ma chi se non la Meslerionc avrebbe potuto decidere che il prezzo era ancora troppo alto ed immaginare una serie di titoli per 16-bit a 5 sterline in Inghilterra e 15.000 lire in Italia?

MICROPROSE

Fondata nel 1982, acquistò la Telecomput nel 1989. Il maggiore "Wild" Bill Stealey, consulente finanziario ed ex pilota dell'aviazione americana, fondò la Microprose insieme a Sid Merer, programmatore della General Instruments, per sviluppare dei programmi di simulazione di volo più realistici degli altri in commercio.

Sino al 1986 la Microprose fu parte della US Gold, dalla quale si separò aprendo uffici in tutta Europa (Italia esclusa, per ora). I maggiori successi vennero con Gunship, Silent Service, ecc., le tre cose migliorarono del 1989 con l'acquisizione della Telecomput inglese e la successiva separazione di Stewart Bell e dell'etichetta associata Origin.

Primo titolo: Hellicat Ace

Titolo più venduto: Gunship (tutte le versioni)

GIOCHI DELL'ANNO

● Populous affascinò il megalomane che c'è in ognuno di noi dando la possibilità di giocare nei panni di Dio, che deve controllare terre e paesi. Una programmazione meticolosa ed effetti sonori spettrali hanno aggiunto peso al concetto originale.

● Assolutamente banale, ma apprezzato a causa dell'eterna giecabilità sui 16-bit: fu Kick Off della Anco diventò un enorme successo grazie a un'azione estremamente rapida e fluida.

● I simulatori di volo sono sempre stati programmati dallo standard molto alto, ma Falcon della Microprose misurò a tutto che c'era ancora molto da imparare.

Immagina...

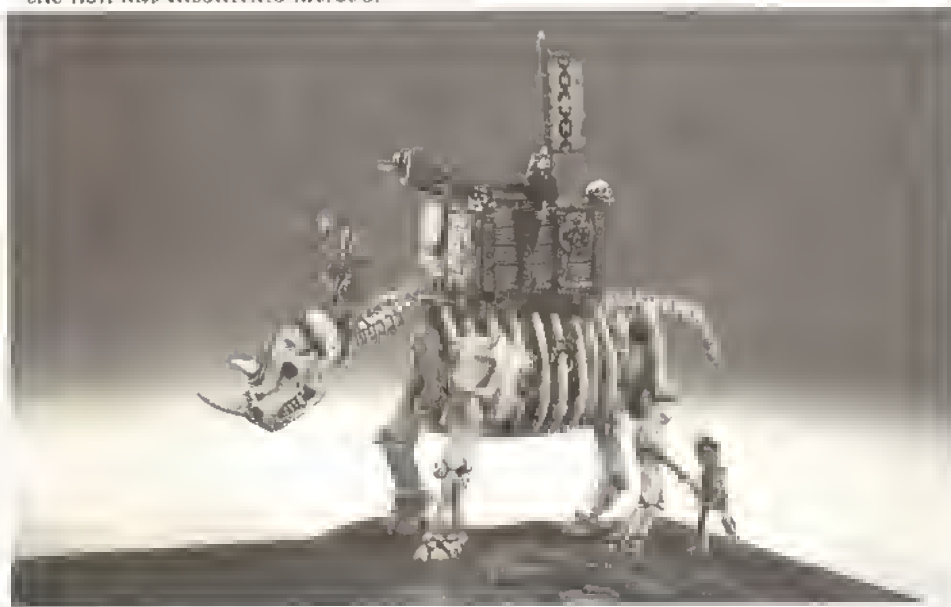
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc. ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
Sfragennina
Via Giusi 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idem Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

K

Luxo Jr., segnò l'introduzione di divi ai nuovi sviluppi tecnici da parte del gruppo di computer animation delle Pixar, soprattutto l'auto-ombreggiatura, grazie alla quale un oggetto proietta su se stesso delle ombre. Il film è stato realizzato usando un sistema d'animazione a fotogrammi-chiave con assistenza procedurale d'animazione su un computer VAX-11/750 della Digital Equipment e un Picture System della Evans & Sutherland. Il render delle immagini finali è stato realizzato con sorgenti luminose multiple e texture procedurale su quattro computer Console Power 5/32. © 1986 Pixar



Oltre ogni limite

L'edizione 1989 del Festival Internazionale dell'Animazione di Bristol ci ha fatto constatare quali siano gli attuali livelli della computer grafica animata. K ha attraversato la Manica per incontrare John Lasseter, vincitore dell'Oscar...

John Lasseter è un giovane californiano sulla trentina che, forse più di ogni altra persona, può essere considerato responsabile degli attuali livelli raggiunti dall'animazione computerizzata. Ogni conoscitore di questo settore è rimasto impressionato dal suo lavoro d'avanguardia, per il quale dovrebbe venire definito il "Disney Digitale". Il lungo elenco dei suoi lavori e di per se stesso una vera e propria cronologia degli sviluppi nell'arte della computer animation.

"Una delle cose a cui ho sempre mirato e capire quali siano i limiti della grafica computerizzata... una volta che si sono compresi questi limiti si possono creare delle cose veramente belle, impiegando tutti gli aspetti del media. Inoltre, una volta capito, si può cominciare a lavorare per spingere più in là questi limiti... ma prima di spostare i confini bisogna definirli."

È Lasseter li ha spostati più in là di chiunque altro. Luxo Jr., il suo lavoro più premiato e imitato nel quale vengono coreografiati i movimenti di due lampade da tavolo, e Red's Dream, la solitaria passeggiata di un monociclo, hanno dimostrato che è possibile realizzare delle animazioni sofisticate solamente grazie al computer. L'anno scorso Tin Toy, un commovente incontro tra un soldatino di latta e un pupazzo gigantesco, gli ha fatto guadagnare un Oscar in riconoscimento dello sforzo e il più recente Knickknack, la storia di un irreggimentato pupazzo di neve e di una "plastica" laticia in bikini, sembra candidato ad un altro premio. Sia Tin Toy che Knickknack sono ingegnosi, dotati di un gran senso dell'umorismo e senza sbavare, e riescono a trasportare il pubblico in un allusivo viaggio di cinque minuti nel mondo dell'animazione elettronica.

FRUSTRAZIONE COMPUTERIZZATA

Nonostante Lasseter lavori con alcuni dei più sofisticati sistemi disponibili di animazione computerizzata, continua a sottolineare quanto i computer siano relativamente poco potenti da rendere impossibile persino ad un animatore più premiato lavorare ad una velocità accettabile.

"È come lavorare con un WP che impiega dieci secondi per spostarsi la linea che hai appena battuto... anche se le cose stanno lentamente migliorando, metà della fatica sia ancora nell'imparare a fronteggiare la frustrazione."

Uno dei cambiamenti più notevoli che si possono constatare nella fase di produzione delle animazioni è il miglioramento del rapporto costo/efficacia offerto dagli attuali sistemi di animazione.

"Oggi è possibile fare film più lunghi... prima era impossibile fare qualcosa che andasse oltre i cinque minuti, poiché ci volevano sei o sette mesi. Ora possiamo produrre sequenze di trenta minuti in un anno circa... sembra che la tecnologia dei computer diventi sempre più potente a costi sempre minori."

In parte, il miglioramento del rapporto prezzo/prestazioni è causato dall'avvento di personal computer che permettono di pianificare sceneggiature e sequenze cronologiche senza dover ricorrere a costosissime reti on-line. Personal computer come il Macintosh della Apple vengono forniti nella configurazione base di sofisticati pacchetti di animazione. Recentemente, Lasseter è stato ospite in Europa della Apple per una dimostrazione degli impieghi del Mac come piattaforma di base per l'animazione computerizzata. In effetti, la Apple è tanto convinta della predominanza della sua macchina in questo campo da aver co-sponsorizzato il Festival di sei giorni, Knickknack e stato sceneggiato completamente su di un Mac II e Lasseter attende con impa-



ienza il giorno in cui potrà creare direttamente su Macintosh delle animazioni ad alto livello standosene tranquillamente a casa. Le chiavi per l'animazione domestica su Mac è HyperCard dato in omaggio con la macchina. Si tratta di un'applicazione controllata da mouse che permette all'animatore di creare pulsanti "cliccabili" che guidano delle sequenze basate su dei fotogrammi individuali. Una gamma di modelli su schermo e di strumenti grafici, uniti alla capacità di scansionare immagini dall'esterno, permettono all'utente un completo controllo del movimento. Se bisogna cambiare la durata di una sequenza non si deve far altro che inscrivere la lunghezza in decimi di secondo - il software modifica la frequenza di aggiornamento dei fotogrammi di conseguenza, assicurando una l'impaginazione perfetta. Lasseter utilizza HyperCard insieme a un semplice digitalizzatore Thunderscan, che viene montato al posto del nastro di una stampante a matrice di punti. Le immagini fotocopiate possono facilmente venire scansionate e inserite in HyperCard permettendone una facile manipolazione e l'inserimento nell'animazione grazie alle comode funzioni di "Taglia & Incolla". La struttura potrà anche essere semplice, ma i risultati sono sufficientemente sofisticati da interessare un professionista come Lasseter.

"HyperCard mi dà un'idea approssimativa dei tempi e della sceneggiatura... tanto buona che il prodotto finale, tradotto sui nostri sistemi personalizzati, cambia solo di poco. Per convertire Knickknack dalla sua forma sceneggiata e voluta solo una settimana".

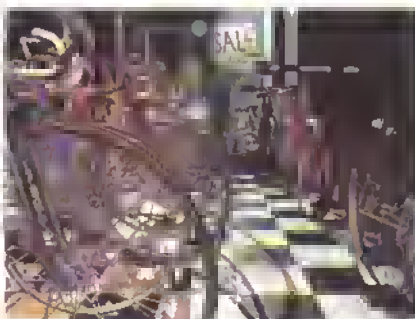
L'ARTE DEGLI ANNI OTTANTA

Creare delle animazioni computerizzate a casa è, naturalmente, un fenomeno strettamente tipico degli anni ottanta. Sino ad ora, l'animazione è stata l'arte visuale con maggiore impiego di lavoro manuale, e richiede un'incredibile pazienza e la più colossale abilità di essere capaci a considerare eventi a volte rapidissimi secondo un punto di vista da fumaca. Parte del problema è stato causato dalle diverse necessità delle azioni di sfondo a di primo piano. Le prime sono in gran parte statiche con la semplice funzione di scenografia per una complessa giungla di attività in primo piano. I primi tecnici-animatori sfruttavano la possibilità di consegnare le funzioni prevalentemente geometriche di gestione del fondale al software di controllo. L'animazione dei personaggi e quelle generalmente in primo piano necessitava di un movimento più organico e naturale, e perciò rimase strettamente nelle mani dei disegnatori a mano libera.

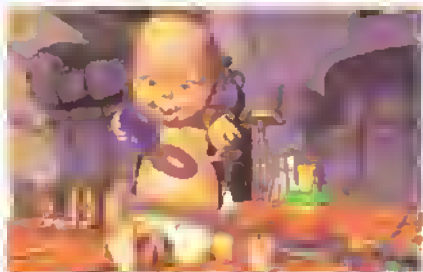
Per Lasseter, i computer rappresentavano un sistema in grado di fornire la tecnica necessaria per un balzo in avanti quasi rivoluzionario.

"Ho cominciato a lavorare alla Disney dopo la laurea ed ho visto i primi segni in un film che stavano producendo in quel periodo... e ho pensato CI SIAMO. Ho visto questo tremendo potenziale di espansione dell'animazione... impiegare i computer per fare i fondali ed usare l'animazione manuale tradizionale per i primi piani."

Tin Toy è stato il primo film animato al computer a vincere un Oscar ed anche il primo lavoro della Pixar in cui il nome dell'animazione di un personaggio umano. Per realizzarlo è stato digitalizzato un modello 3D del corpo del bambino da modelli di creta a "fuso" con una descrizione scheletrica del personaggio, cioè, che il corpo si muovesse e fluttuasse secondo le direzioni dell'animatore. L'animazione dell'espressione facciale del neonato ha richiesto la definizione di oltre 40 muscoli facciali che sono stati raggruppati per funzione, consentendo all'animatore un miglior controllo della spessione facciale. L'animazione del giocattolo a molla è stata resa più fluida attraverso l'utilizzo di animazione procedurale e le tecniche dinamiche. L'elaborazione delle immagini finali a colori è stata realizzata usando i sistemi di render della Pixar, implementando la RenderMan Interface per la descrizione di scene 3D. Il film utilizzava tecniche quali shading procedurale, auto-ombreggiatura, sfocatura dei movimenti e texture mapping. © 1988 Pixar



Il render di certe scene di Red's Dream è stato realizzato con tecniche di texture, auto-ombreggiatura e sfocatura dei movimenti. In alcuni casi, sistemi a particelle. I fotogrammi sono stati elaborati su un computer Pixar Image su due Power 6/32. L'animazione è stata creata usando un altro Power 6/32 e un PS350 su cui girava un sistema d'animazione a fotogrammi-chiave della Pixar e del software d'animazione procedurale. © 1987 Pixar



Per creare Knickknack è stato usato il software di modellazione e animazione della Pixar, che girava su due workstation, comprendenti un Power 6/32 e un PS350. Il render del film è stato realizzato usando il sistema della Pixar, implementando la RenderMan Interface per la descrizione di scene 3D e impiegando tecniche quali ombreggiatura procedurale, auto-ombreggiatura, sfocatura dei movimenti e texture mapping. Per vedere i "previzi" dei fotogrammi in 3D è stato usato un monitor a display stereoscopico bidimensionale della Tektronix. L'animazione finale è stata registrata su un "film recorder" analogico della Agfa/Matix. © 1989 Pixar

Il film era Tron, e traslino John Lasseter da semplice membro della troupe al lavoro su il Canto di Natale di Topolino a vincitore di Oscar con la società di animazione forse più all'avanguardia del mondo. In poche settimane aveva completato un test di 30 secondi intitolato Wild Things che piacque molto al Computer Graphics Group della Lucasfilm.

Sorprendentemente, Lasseter ha sempre scritto il suo software di controllo delle animazioni in UNIX, un linguaggio normalmente considerato riservato al lavoro sulle reti locali. Ma la ragione è storica piuttosto che razionale - tutti gli animatori di Hollywood e gli studi di effetti speciali usavano da VAX, e l'UNIX era all'ordine del giorno. Ma mentre le Disney e la Lucasfilm si spostarono su computer ultrapotenti come i Cray XMP, Lasseter entrò in società con un gruppo di ex dipendenti della Lucasfilm fondando la Pixar, una ditta rivolta allo sviluppo delle tecniche di animazione mediante l'utilizzo di hardware e software su misura a una enorme immaginazione. "Utilizziamo unicamente del software progettato da noi su dei potenti Computer Console in UNIX e sul nostro computer personalizzato Pixar Image... hardware dedicato all'animazione. Per la modellazione utilizziamo un Picture System 350 della Evans & Shulzinger. Si tratta di

una macchina vettoriale che ci permette di osservare in tempo reale dei modelli in grafica a fil di ferro. Una volta che abbiamo i modelli ad abbiamo studiato l'animazione, passiamo il tutto nel software di rendering RenderMan della Pixar e riempiamo i piani col colore, la trama, le luci e i riflessi. A volte troviamo approprio sfruttare dei modelli come sovrapposizioni, così possiamo digitalizzare sagome organiche scolpite in plastilina... come il becco di Tin Toy... e li incorporiamo nel sistema di modellazione. Ma quando si ha a che fare con forme completamente geometriche,

come tutti i personaggi di Knickknack e Luxo Jr., usiamo solo il sistema di modellazione". Lasseter ci fa notare anche che indipendentemente dell'hardware disponibile, la chiave per una buona animazione di personaggi umani è una buona capacità di osservazione. "Per il personaggio di Tin Toy ho ripreso per nove ore il pupo di mio nipote mentre faceva cose normali come si sedeva a giocare ed ho passato moltissimo tempo a rivedere quella sequenza solamente per comprendere come si comportano i bambini."

COSA CI ASPETTA?

In effetti, la forza della Pixar sta nel lavoro sui personaggi, sia che si tratti di bambini che lavorano giocattoli di latta o di pupazzi di neve armati di martelli pneumatici, poi tuggite da una bocca di vetro. Entro breve verrà firmato un contratto con la Colossal Picture per produrre dei veri e propri film che utilizzeranno un misto di riprese dal vero e di animazione. Nel frattempo, Lasseter sta cercando di lavorare ad alcuni special di mezz'ora per la televisione ma vuole tornare al suo concetto originale di riprendere dei personaggi animati tradizionalmente su fondali computerizzati. "Ci sono certe cose che i computer non sono proprio capaci di fare - delle forme organiche in movimento si possono ottenere bene solo se realizzate con tecniche di animazione tradizionali, ma per delle applicazioni in cui sono presenti forme geometriche e prospettive, i computer sono più che ideali, addirittura essenziali. Dobbiamo cercare di combinare le parti migliori di entrambe le tecniche." Ora che ha appena completato Knickknack, Lasseter sta per cominciare a lavorare su una serie di pubblicità televisive. La prima è uno spot di trenta secondi per il succo di arance Tropicana, che sarà seguito entro breve da quello per un cioccolatino ancora senza nome. Sembra che anche gli artisti più famosi debbano pagare l'affitto, e nel campo della pubblicità girano molti soldi. E per delle animazioni sofisticate che possono costare sino a 6.000 dollari al secondo è proprio quello che ci vuole.

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

----- AMIGA -----		----- ADRI ST -----		NORTH & SOUTH L. 3 8 000		----- BIBLIOGRAFIE AMIGA -----	
TV SPORT FOOTBALL L. 1 5 0000	WORLD DREAMS L. 1 5 0000	RICK OFF L. 2 8 0000		DR. LUCKE STRIP POWER L. 3 8 0000		VILUS L. 4 0 0000	
LORD OF THE RISING S. L. 4 8 0000	DOUBLE DRAGON II L. 2 8 0000	WILLOW L. 4 8 0000		INDIANAPOLIS 500 L. 4 8 0000		AMIGA BASIC L. 4 0 0000	
POPULOUS L. 4 8 0000	SPACE ACE L. 9 8 0000	MICROPROSP SOCCER L. 4 8 0000		SPACE QUEST III L. 5 8 0000		AMIGA TRUCKS & TIPS L. 4 5 0000	
MANHUNTER L. 5 8 0000	BLUE ANGELS L. 9 8 0000	DELA VU II L. 4 8 0000		POLICE QUEST II L. 4 8 0000		VANDEMERCUM DEL BO L. 4 5 0000	
SPACE QUEST II L. 4 7 0000	F-29 RETALIATOR L. 4 8 0000	AFTER BURNER L. 3 8 0000		KING'S QUEST IV L. 6 8 0000		AMIGA PRIMO PASSI L. 4 0 0000	
SPACE QUEST III L. 4 8 0000	NORTH & SOUTH L. 3 8 0000	VICTORY ROAD L. 3 8 0000		MAN HUNTER L. 5 8 0000		AMIGA TECHNICAL PROGRAMS L. 6 2 0000	
LEISURE SUIT LARRY L. 4 8 0000	THE SEVEN GATES OF 1 L. 3 8 0000	MILLENNIUM 2.2 L. 4 8 0000		GOLD RUSH I L. 4 8 0000		AMIGA ASSAMBLER L. 5 8 0000	
LEISURE SUIT LARRY II L. 4 8 0000	BATMAN THE MOVIE L. 3 8 0000	GUNSHIP L. 3 8 0000		F-16 FALCON AT L. 6 8 0000		AMIGADOS L. 5 8 0000	
GOLD RUSH I L. 4 8 0000	CHESSEPLAYER 2.0 L. 5 8 0000	INDIANA JONES L. 2 8 0000		BALANCE OF POWER L. 4 8 0000		AMIGA LINGUAGGIO C L. 5 2 0000	
KING'S QUEST 1 2 3 L. 4 8 0000	ROCK 'N ROLL L. 3 8 0000	RED HEAT (DANROO) L. 3 8 0000		HOSTAGES L. 3 8 0000		LINGUAGGIO C PER AMIGA L. 6 8 0000	
BLOOD MONEY L. 5 8 0000	----- UTILITIES -----	RVF HONDA L. 5 8 0000		LEMON'S WINTER L. 5 8 0000		AMIGA GRAFICA 3 D L. 5 8 0000	
KICK OFF L. 2 8 0000	MUSIC X L. 36 8 0000	RAINBOW WARRIOR L. 5 8 0000		BILLIARDS SIMULATOR L. 4 8 0000		AMIGA GUIDA UTENTE L. 5 8 0000	
PERSONAL NIGHTMARE L. 6 8 0000	OLYMPIC 2.0 (IN ITAL) L. 13 0 0000	MAN HUNTER 2 S.F. L. 3 8 0000		KING'S OF THE BEACH L. 6 8 0000		L'AMIGA L. 6 0 0000	
UNES L. 4 8 0000	DR. LUCKE PRUNT II L. 15 0 0000	PAPERBOY L. 2 8 0000		WATERLOO L. 5 8 0000		MANUALE DI AMIGADOS L. 6 8 0000	
HUNGER MASTER L. 4 8 0000	TOYOTRICK L. 4 5 0000	OIL DIPPERUM L. 2 8 0000		CURSE OF THE AZURE II L. 6 8 0000		----- BIBLIOGRAFIA DOS -----	
POPULOUS DATA DISK L. 3 0 0000	LOGISTEX L. 12 2 0000	TIGER ROAD L. 3 8 0000		TEST DRIVE II-THE DUEL L. 4 2 0000		INSIDE DOS L. 7 0 0000	
TEST DRIVE II THE DUEL L. 4 2 0000	CAD-3D L. 34 8 0000	MOONWALKER L. 2 8 0000		TEST DRIVE II-DATA DISK L. 2 8 0000		INSIDE PC IBM L. 6 8 0000	
TEST DRIVE II DATA DISK L. 2 8 0000	TEXTORAPT PLUS L. 14 8 0000	SUPER WONDER BOY L. 3 8 0000		TEST DRIVE II-MUSCLE C.L. 2 4 0000		MANUALE DEL DOS L. 5 8 0000	
JALLON MESSAGE DISK L. 4 8 0000	X-CAD L. 17 0 0000	VERMINATOR L. 4 8 0000		MOTOCROSS L. 4 8 0000		HARD DISK COMPANION L. 8 0 0000	
WATERLOO L. 5 8 0000	PROTOLAB L. 12 8 0000	GHOULS 'N' GHOSTS L. 2 8 0000		MOONWALKER L. 2 8 0000		LINGUAGGIO ASSEMBLY L. 7 2 0000	
DR. DOOM'S REVENGE L. 3 8 0000	KINDWORDS 2.0 L. 1 0 0000	GHOSTBUSTERS II L. 4 8 0000		STAR TRK V L. 4 8 0000		MS DOS II. GRANDE MAN L. 6 8 0000	
SHADOW OF THE BEAST L. 6 8 0000	MATH AMATION L. 7 8 0000	RED STORM RISING L. 4 8 0000		IN DE ANGELS L. 4 8 0000		MS DOS 2.0 L. 5 2 0000	
GHOLLS 'N' GHOSTS L. 12 0000	AMIGA TOTO L. 6 8 0000	GALAXY FORCE L. 4 8 0000		CHESSEMASTER IIID L. 4 8 0000		MS DOS ADVANCED L. 5 8 0000	
KNOWON II L. 3 8 0000	SUPERBASE PERSONAL L. 19 0 0000	----- MS DOS -----		F1 MANAGER L. 3 8 0000		----- LINGUAGGI -----	
F-1 MANAGER L. 3 8 0000	SUPERBASE PROFESS L. 19 8 0000	F-19 STEALTH FIGHTER I. 9 8 0000		BORODINO L. 2 8 0000		TURBO BASIC L. 4 3 0000	
MANAKA LE DRACON L. 3 8 0000	64 EMULATOR II L. 16 8 0000	SENTINEL WORLDS I L. 5 8 0000		FERRARI F1 L. 4 8 0000		LINGUAGGIO C L. 5 8 0000	
MANAC MANSION L. 5 8 0000	INTRO CAD L. 10 8 0000	PAST BREAK L. 3 8 0000		INDIANA JONES L. 2 8 0000		PROGRAMMARE IN C L. 2 8 0000	
EXTRA TIME L. 1 0 0000	MOVIE SETTER L. 14 8 0000	MR ATTACK SUB L. 7 8 0000		MAN HUNTER II S.F. L. 5 8 0000		C LIBRARY L. 5 2 0000	
LASER SQUAD L. 3 8 0000	C-1 TEXT NEW VERSION L. 6 8 0000	LIT RUN L. 2 8 0000		HERGES QUEST L. 8 8 0000		CONSOLE PER MICROCOM L. 3 8 0000	
INDY THE G ADVENTURE L. 3 8 0000	CUNY CALALLUNIA L. 7 8 0000	UMES L. 4 8 0000		MICROPROSP SOCCER L. 4 8 0000		ADVANCED TURBO PASCAL L. 4 0 0000	
NINJA WARRIOR L. 2 8 0000	FLOW CAD L. 6 8 0000	UMES SCENARIO DISK 2 L. 2 8 0000		APTHURBU L. 5 8 0000		PROGRAMMARE IN PASCAL L. 1 8 0000	
WITCH BLADE L. 1 8 0000	ONE PAINT III L. 2 8 0000	GUNSHIP L. 6 8 0000		M-1 TANK PLATOON L. 6 8 0000		TURBO PASCAL IN GRAFICA L. 3 8 0000	
INTERPHASE L. 4 8 0000	ARGES SONEX 2.0 L. 14 0 0000	TERNAME GULEN L. 2 8 0000		STEEL THUNDER L. 4 8 0000		50 PROLOG TURBO PASCAL L. 3 8 0000	
BORODINO L. 2 8 0000	SCALPT ANIMATE 4.0 L. 7 2 0000	BLACK CALIBRON L. 4 8 0000		PENGUIN FREDDIE L. 4 5 0000		----- CUBES -----	
ARMADA L. 1 8 0000	ARGES VIDEO TITLER L. 24 0 0000	ZAK MICRAKOPAN L. 4 8 0000		GHOSTBUSTERS II L. 4 8 0000		DIPYRA 1-2-3 L. 4 8 0000	
AUTHORITY L. 3 8 0000	AC/BASIC L. 29 0 0000	MILLENNIUM 2.2 L. 4 8 0000		VETTE I L. 4 8 0000		LOTUS 1-2-3 L. 2 8 0000	
STARFLIGHT L. 3 8 0000	TURBO SILVER L. 23 8 0000	BATTLECHES L. 6 8 0000		SIM CITY L. 1 8 0000		IL NUOVO 1-2-3 L. 2 8 0000	
STELLAR CRUSADE L. 7 8 0000	THXTPKO L. 14 0 0000	URAN SLAM BRIDGE L. 6 8 0000		THE CYCLES L. 3 8 0000		LOTUS 1-2-3 GULIM USO PR L. 5 8 0000	
STAR COMMAND L. 6 8 0000	MACROBASE MILLER L. 19 0 0000	CENTERFOLD SQ L. 5 8 0000		STARGLIDER II L. 7 8 0000		USARE 1-2-3 L. 6 8 0000	
FULL METAL PLANET L. 5 8 0000	COMF 1.0 L. 7 8 0000	MAAL L. 4 8 0000		LOMBARDI'S RALLY L. 5 8 0000		DIABE III PLUS L. 6 8 0000	
FIGHTER BOMBERS L. 3 8 0000	TV TEXT L. 19 0 0000	MINACE L. 4 8 0000		CARRIER COMMAND L. 7 8 0000		DIABE II L. 4 5 0000	
GHOSTBUSTERS II L. 4 8 0000	PRO SCRIPT L. 8 8 0000	MYTHWARRIOR L. 5 8 0000		DRAGONS OF FLAME L. 5 8 0000		INTRODUZIONE A DIABE IV L. 2 4 0000	
THE UNTOUCHABLES L. 2 8 0000	PRO MID STUDIO L. 29 8 0000	DEB HARD L. 5 8 0000		DOUBLE DRAGON L. 4 8 0000		DIABE III GUIDA ITALIANA L. 4 5 0000	
UNSLAUGHT L. 1 8 0000	DR. LUCKE VIDEO III L. 29 8 0000	DEATHTRACK L. 4 8 0000		LANCE TO KILL L. 2 8 0000		MANUALE DI WORD L. 7 0 0000	
PREDATOR L. 4 8 0000	MIDI RECORDING S. L. 12 8 0000	FIGHTER BOMBERS L. 4 8 0000		SPACE ROGUE L. 4 8 0000		WORD STAR 5 L. 7 5 0000	
STRIDER L. 1 8 0000	AUDIO MASTER II L. 19 0 0000	F-15 STRIKE EAGLE II L. 7 8 0000		DISPONIAMO INOLTRE DI		PAGE MAKER 3.0 GUIDA USR L. 3 5 0000	
MARIUS L. 3 8 0000	SS SOUND SAMPLER L. 17 8 0000	KIND STORM RISING L. 7 8 0000		MOLTI ALTRI TITOLI, ANCHE		QUATTRO GUERRE ALL'UTO L. 8 2 0000	
THE CYCLES L. 3 8 0000	NEW ANTIVIRUS	HARLEY DAVIDSON L. 4 8 0000		PER CONSOLE NINTENDO.		AUTOCAD GUIDA ITA. USO L. 4 8 0000	
AM CITY L. 3 8 0000	AMIGA !!	FLIGHT SIMULATOR IV L. 12 8 0000		SINGA BD ATARI 2600		AUTOCAD PROG AVANZATA L. 6 8 0000	
FOOTBALL M. D. EXP KIT L. 3 5 0000	V.I.P. L. 69 0000	FLIGHT SIM SCENERY L. 5 8 0000		TUTTI I PREZZI SI		----- MICROPROCESSORI -----	
STUNT CAR RACER L. 5 8 0000	VIRUS KILLER L. 29 0000	THE GAMES WINTER ED L. 2 8 0000		INTELLIGENTIA INCLUSA		PROGRAMMAZIONE AMRO L. 1 8 0000	
STAR THUNDERBOLT L. 2 8 0000		FINAL FRONTIER L. 5 8 0000				ASSEMBLER PER 68000 L. 7 0 0000	
GAZZA'S SUPER SOCCER L. 2 8 0000						BASIC PROGRAMMAZIONE L. 4 8 0000	

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
 OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE
 IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
 PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE
TEL. 011/7730184

LA K-BORSA

LA BORSA DI K VI DICE QUALI SONO I GIOCHI CHE I RECENSORI DI TUTTE LE RIVISTE ITALIANE DEL SETTORE HANNO PREMIATO CON VOTI ALTI. E QUINDI VI DICE SU QUALI GIOCHI POTETE OILAPIORARE LE VOSTRE SOSTANZE, SENZA RISCHIARE DI COMPRARE UN "PACCO".

Questo mese la Borsa di K entra veramente nel vivo. Per la prima volta potete vedere le fluttuazioni del valore delle azioni delle case di software (vedi il **Listino delle Società** qui a destra). Fino ad ora abbiamo considerato soltanto le quotazioni di quelle società che avevano prodotti recensiti nel mese in corso. Da questo mese è stato introdotto una "sistema di svalutazione" che riduce il valore delle azioni di dieci punti per quelle società che non hanno pubblicato nuovi giochi nell'arco di tempo considerato dalla nostra ricerca.

Se avete perso la prima chiusura, ecco qui un breve riassunto. Nella K-Borsa si scambiano titoli su quattro listini. Nel **Listino degli 8-bit** figurano i dieci migliori titoli per Commodore 64, Spectrum e Amstrad. Il **Listino dei 16-bit** riporta invece i dieci migliori titoli per Amiga, ST e PC.

Oltre a questi due "listini dei processori", c'è anche un **Listino dei computer**. Qui sono indicati i cinque (sempre che ce ne siano, n.d.r.) migliori titoli per ciascuno dei sei computer più diffusi.

Bisogna ricordare che questi listini - o classifiche, per chi non gradisce la metafora finanziaria - sono una cosa diversa dal solito. Non sono, insomma, le solite classifiche di vendita. Pensiamo infatti che questo metodo di classificazione dei giochi abbia dei grossi difetti: un gioco che è stato pubblicizzato e spinto pesantemente può sempre riuscire a vendere abbastanza da arrivare in classifica... prima che la gente si accorga che non ne valeva la pena e lo rileghi su qualche scaffale della propria libreria.

La K-Borsa, invece, basa le sue quotazioni in base ai **voti delle recensioni** che ciascun gioco ha ricevuto nelle riviste italiane del settore. La nostra ricercatrice legge tutte le recensioni che appaiono sulle riviste italiane nell'arco di un mese e quindi i giochi che appaiono nei listini di K meritano effettivamente di figurare in quelle posizioni. Proprio per questo, la K-Borsa diventa un'eccezionale guida all'acquisto.

Per fare in modo che le quotazioni siano veritiere, i dati sono pesati statisticamente. Da questo mese inoltre, nel Listino delle Società abbiamo indicato con nn* le società che figurano in classifica sulla base della recensione di una sola rivista, per indicare che quello è un singolo giudizio e non l'opinione "generale" della stampa specializzata italiana. Dal mese prossimo questo* apparirà anche nei listini dei computer e dei "processori". Inizialmente era nostra intenzione escludere quei giochi che avessero ricevuto una sola recensione, ma la scarsità dei dati da elaborare ci ha fatto decidere per la soluzione dell'asterisco. Abbiamo cioè scelto il male minore.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Il Listino delle Società consta di tre colonne. La prima indica la quotazione del mese in corso, calcolata statisticamente dalle decine di recensioni apparse nel mese. La seconda indica la variazione - positiva o negativa - rispetto al mese precedente. La terza è il valore azionario: la quotazione della società in riferimento alle sue prestazioni passate. Questo mese la Accolade ha fatto un balzo di ben 39 posizioni, dovuto ai voti di una sola rivista, conquistando la prima posizione.

Importante! Per rendere la K-Borsa un vero punto di riferimento, dal mese prossimo inseriremo nel Listino delle Società un nuovo elemento: l'Indice K. Questo indice evidenzierà il comportamento di una società in relazione alla media ottenuta da tutti i giochi recensiti. L'Indice K, quindi, influenzerà il valore azionario di una società, cioè la sua posizione di classifica.

società	marzo	+/-	quotazione
Accolade	82,08	+17,32	126,74
Anco	92,25	+17,96	124,18
System 3	93	+17,32	122,89
Lucasfilm	94,24	+14,04	117,51
Microstyle	90,25	+12,05	115,41
SSI	85,25	+10,25	113,67
Activision	76,27	+7,9	111,55
Microprose	90	+9,03	111,15
Virgin	72,58	+6,96	110,60
Coktel Vision	88	+8	110
Delphine	90,75	+7,88	109,51
Infogrames	84,74	+6,09	107,69
Ocean	81,72	+0,33	100,4
Electronic Arts	86,85	=	100

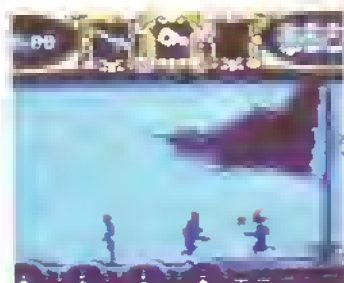
Empire	74,87	-5,13	93,58
Psygnosis	80	-8,58	90,31
Gemlins	72,34	8,11	89,92
Digital Integration	85,55	10	89,48
Cinemaware	82,75	-10	89,22
Palace	77,25	10	88,54
Imageworks	77,03	10	88,51
Imagine	74,14	-10	88,11
Hewson	72,08	-10	87,82
Rainbow Arts	71,22	-10	87,69
Grandslam	71	-10	87,65
Linel	70,58	-10	87,59
Gemlins	70,45	-10	87,57
Firebird	69,4	-10	87,41
Simulmondo	67	-10	87,01
Elite	63,25	9,61	86,81
Reline	65,62	-10	86,78
Teugen	61,75	-10	86,06
Impressions	61,51	10	86,02
Cds	53,76	-10	84,31
Domaik	64,65	-13,47	82,76
Mindscape	72,5	14,71	82,75
Pss	45	-10	81,81
Screen 7	44,18	-10	81,54
Logotron	69,25	17,96	79,37



Chaos Strikes Back - potrebbe spingere la Mirrorsoft verso l'alta classifica.

Sierra	87	n/d	100
Psychapse	75,88	n/d	100
Arc	75,1	n/d	100
Reflex	85,83	n/d	100
Thalamus	85,25	n/d	100
Origin System	85	n/d	100
Starbyte	80,5	n/d	100
Tynesoft	79	n/d	100
Ssg	78	n/d	100
Ready Soft	77,88	n/d	100
The Edge	72,6	n/d	100
Venturi	74	n/d	100
Melbourne House	72	n/d	100
Us Gold	76,33	-0,24	99,69
Ubisoft	74,2	-4,21	96,36
Rainbird	79,67	3,03	96,34
Electronic Arts	82,58	-4,29	94,38

Le società indicate con * appaiono per la prima volta nel listino di questo mese.



Myth - Il Numero Uno del Listino degli 8-bit.

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Operation Thunderbolt	Ocean	94,85
Orakken	Infogrames	94,00
F-29 Retaliator	Ocean	93,90
Future Wars	Delphine	91,50
Interphase	Imageworks	90,50

Dopo il successo commerciale di **Batman e Chase HQ** per lo Ocean arriva la consacrazione dei record per **Operation Thunderbolt** e **F-29 Retaliator**.

COMMODORE 64

Myth	System 3	93,25
Stunt Car Racer	Microstyle	90,25
Operation Thunderbolt	Ocean	90,00
Zak McKracken	Lucasfilm	85,67
Snare	Thalamus	85,25

Myth conquista il primo posto per la System 3, staccando in volata Stunt Car Racer. La Ocean domina anche il

'piccolo' Commodore con **Operation Thunderbolt**.

AMSTRAD CPC

Operation Thunderbolt	Ocean	66,25
Tank Attack	Cds	58,50

Mese magro per il CPC, sia in quantità - solo due titoli - che in qualità. O altronde, questa è la nuda e cruda verità dei giochi per Amstrad

PC-COMPATIBLE

Indy 500	Electronic Arts	92,17
M1 Tank Platoon	Microprose	90,87
Hero's Quest III	Sierra	90,50
F-15 Strike Eagle II	Microprose	90,30
Leisure Suit Larry III	Sierra	85,50

Indy 500, il gioco di copertina di K di febbraio, conquista la prima posizione dopo essere apparso in classifica il mese scorso. Evidentemente non siamo gli unici a pensarne bene. La Electronic Arts nasce a

battere sul filo di lana la Microprose e la Sierra, entrambi in classifica con una doppietta

SPECTRUM

Myth	System 3	92,00
Chase H.Q.	Ocean	88,90
Operation Thunderbolt	Ocean	85,75
Super Wender Bey III	Activision	79,50

Solo quattro titoli questo mese. Chase H.Q. sale di due posizioni, ma è la System 3 che domina incontestata gli 8-bit, piazzando Myth al primo posto anche nel Listino Spectrum.

ATARI ST

Quartz	Firebird	91,75
Onslaught	Hewson	90,00
Axel's Magic Hammer	Gremlin	89,50
Rainbow Islands	Firebird	89,20
New Zealand Story	Ocean	87,83

Anche la Firebird piazza ben due titoli nei primi cinque. Una alta concentrazione di giochi 'carmi' caratterizza il Listino ST.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Indy 500, che era un gioco caldo il mese scorso, entra in classifica al quarto posto, *It Came from the Desert* guadagna due posizioni, ma le sorprese del mese sono i primi tre classificati. La Ocean piazza due titoli ai primi due posti, riuscendo a mettere in fuorigioco *Extra Time* che si deve accontentare della 'zona Uefa'

Operation Thunderbolt	Ocean	Am	94,85
F-29 Retaliator	Ocean	Am	93,50
Kick Off Extra Time	Anco	Am/Si	92,25
Indy 500	Electronic Arts	Pc	92,17
It came from the desert	Cinemaware	Am	91,83
Axel's Magic Hammer	Gremlin	Am/St	91,25
Future Wars	Delphine	Am/St	90,75
Hero's Quest	Sierra	Pc	90,50
Interphase	Imageworks	Am/St	90,25
F-15 Strike Eagle	Microprose	Pc	90,30

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Myth e Stunt Car Racer si muovono in coppia e issaiono la classifica fino alle prime posizioni. Operation Thunderbolt tiene la penultima posizione e Sim City ruba il posto a Batman che esce dal listino.

Myth	System 3	Zx/C64	92,13
Stunt car racer	Microstyle	C64	90,25
Zak McKracken	Lucasfilm	C64	85,65
Snare	Thalamus	C64	85,25
Continental Circus	Virgin	Zx/C64	84,75
Gheuls'n'Ghosts	Us Gold	C64/Cpc/Zx	83,34
Footballer of the year II	Gremlin	C64	82,50
Ninja Warriors	Virgin	C64	80,75
Operation Thunderbolt	Ocean	Zx/C64/Cpc	77,07
Sim City	Infogrames	C64	77,00

Multimedia
office automation

Viale Trilano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax . 6520258

FINALMENTE !!!

**DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD**

GVP

HARD CARD SCSI

da 30 a 102 Mb

**Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM**

68030 POWER

**incrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000**

- 68030 16 o 25 MHz

- 68882 16 o 25 MHz

- 4 Mb o 8 Mb Fast Ram

32 bit

INOLTRE

**Tutta la gamma
supporti
magnetici**

SONY

**PREZZI
FAVOLOSI !!!**

TUTTI I PRODOTTI
GODONO DELLA
NOSTRA SPECIALE
GARANZIA DI
12 MESI

OFFERTA !!! x AMIGHISTI

DRIVE 3,5 ESTERNO L. 199.000

(DISCONNECT, PASSANTE, ANTICLIC)

DRIVE 3,5 INTERNO L. 169.000

DRIVE 5,25 ESTERNO L. 329.000

(AMIGA + MS DOS)

AT 12 MHz O wait state (16 MHz)

TASTIERA ESTESA - ALIM. 200 WATT

S12K DRIVE 1,2 Mb

HARD DISK 20 Mb + CONTROLLER

PORTA PARALLELA

SCHEDA GRAFICA MGA

L. 1.890.000

NOVITÀ

**SCANLOCK
SUPER - VHS
GENLOCK**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI
DAI LEGGI E MARCHI REGISTRATI

PAGINE GIALLE

INDICE

92 Romanzo d'appendice

94 Le Vostre Pagine

85 Le Soluzioni

Le avventure di N'Gar Trombobo.
sono arrivate quasi alla fine...

Gli annunci dei lettori per i lettori

In attesa del prossimo K-Puzzle è il
momento di... soluzioni dei K-Puzzle
sui numeri precedenti.



LA PULCE NELLA MACCHINA

Parte 9

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

Orazio Maniglia guardò i resti del Bimbomat Deluxe che galleggiavano in una pozza di acqua tiepida nel box doccia. Il Sig. Mazza era appena stato portato all'ospedale con un gru, mentre il manager del grande magazzino stava camminando nervosamente su e giù, prendendo nota dei danni riportati, bofonchiando e in generale mostrando una pessima cera.

"Chi pagherà per tutto ciò, questo è quello che voglio sapere?" disse raccogliendo una vite N°301/AA di lega di zinco tutta storta e comparandola con la sua lista.

"Non mi interessa un..." esordì Orazio Maniglia, piuttosto eccitato per aver finalmente sconfitto il lì suo archinemico elettronico. La sua estasi fu però interrotta a metà dalla borsa di Marta Maniglia che lo colpì sull'orecchio.

"Dovete scusarlo, vostra eccellenza, è un ragazzo sovraeccitato".

"Balle, mamma", disse Orazio Maniglia.

ORA CONTINUATE LA LETTURA...

Il negozio chiuse alle cinque e mezzo e alle sei era completamente deserto. Deserto, cioè, liane che per Orazio Maniglia, che era scappato dalle grinfie di sua madre colpendola alla schiena con una matita a scatto e poi saltando fuori dalla macchina ad un semaforo rosso. Si intrinò nel grande magazzino risalendo dalle fognature - un lincio che aveva imparato mentre dava la caccia a N'Gar Trombobo nell'Impianto Municipale di Epirazione Fognaria di Cavolate di Sotto - ed infine era entrato nel reparto bagno attraverso un gigantesco bidet.

Era fortunato. Gli inservienti non erano ancora venuti a pulire le macerie. Uscì dal nascondiglio, scoprì tutti i resti del Bimbomat Deluxe in una scatola e poi:

- spinse i resti in un inceneritore nel reparto ceneri
- passò e ripassò sopra i resti con una falciatrice da giardino da circa 3 quintali
- lanciò i pezzettini in una fornace industriale Magfiamma nel reparto faldate
- decantò il metallo fuso in singole billette e le irradiò per tre ore nel cicloclon da 2 miliardi di kilowatt del reparto esperimenti scolastici
- li martellò fino a ridurli in una serie di pellicole metalliche monomolecolari nel reparto gioielleria
- li fece a pezzi e ci salì sopra finché gli infermieri dell'Asilo mentale di Cavolate di sotto non vennero a portarlo via.

N'Gar Trombobo, si poteva quindi presporre con tranquillità, non esisteva più. O almeno così sarebbe stato se non che, sfortunatamente, Orazio Maniglia non s'era accorto del centimetro quadrato di floppy disc che era finito nella carne dell'ampio posteriore del Sig. Mazza.

"Arrighi Maledizione!" urlò il Sig. Mazza quando l'infermiera gli tagliò i pantaloni.

"Sì, scusi, Sig. Mazza, non le farò alcun male," disse l'infermiera, colpendo per sbaglio una delle chiappe pintosio amorphe del Sig. Mazza con le forbici.

"Credo che dovremo portare il tizio qua in sala, infermiera", disse il chinigo, il Dott. Colon, involto ad un Mocio Vileda appoggiato al muro. Si tolse gli occhiali e li puffò sulla cravatta del Sig. Mazza e poi li infilò all'incirca. "Dov'è esattamente?"

"Se pensate che io permetta a quel maledetto quattr'occhi di schiaffare il suo maledetto bislun nel mio maledetto coitr..." disse il Sig. Mazza attraverso dieci centimetri di cuscino d'ospedale improvvisamente collocato sopra la sua bocca.

"Buono, buono, Sig. Mazza", disse l'infermiera, sedendosi sopra il cuscino, "dovete calmarvi. Il dottore sa cosa fare".

"Proprio così, infermieraaaaaa" disse il dott. Colon cadendo giù dalla finestra. Dalla strada salì un suono piuttosto spiacevole, come di uno spiacchiaccio, ma il Sig. Mazza non lo sentì, essendo leggermente svenuto.

N'Gar Trombobo era confuso. L'ultima cosa che si ricordava era che stava facendo una doccia, ma questo non gli quadrava con il vago ricordo di essere un essere supremo elettronico quasi onnipotente. Riconfigurò alcune delle particelle magnetiche formando un fondamentale sensore così da poter esplorare il mondo circostante. E i risultati lo lasciarono piuttosto perplesso. Gli sembrò di essere avvolto in una massa di tiepida e tremolante...occia.

Improvvisamente non lasciò di luce lo colpi e i suoi sensori momentanei si oscurarono per il sovraccarico. Poi uscì lentamente a distinguere quattro mri bianchi, un neon fluorescente, infermiere in camice...

"Sono vivo!" gridò, riallineando alcune delle particelle magnetiche del floppy disc in un'improvvisata membrana acustica che però era in grado di essere udita soltanto da un ipersensibile moscerino a tre millimetri di distanza.

"Non potrei mai ringraziarvi abbastanza!" esclamò mentre una delle infermiere lanciò il frammento di dischetto in un sacco di plastica.

"Siete stati veramente gentili", disse mentre il sacco veniva gettato nell'inceneritore dell'ospedale.

"Sono veramente molto ma molto fortunato", disse tra sé e sé, anche se il tono era leggermente incrinato dal fatto che i sensori notarono un non proprio insignificante aumento di temperatura di 1500 gradi Celsius nell'ambiente circostante...

continua...

AGONISTIKA: I CENTRI PER IL TORNEO

Ecco l'elenco completo dei nodi che formano la rete di "Agonistika": ai quali potete chiedere informazioni sul Terzo Torneo Italiano di Dungeons & Dragons (vedi pag. 9).

PIEMONTE

TORINO (0111)
Game Centre 512576
Ciro Sacco 835009
Dante Bianchi 4150842
Walter Oberl 9064307

LOMBARDIA

MILANO (02)
Oreficci 4048286
Nico Gandolfi 33103361

VENETO

PADOVA (049)
UISP, Via Loredan 26, 35131
Emanuele Orsato 8900013
Daniele Pagnotti 8718324
VENEZIA (041)
Antica Osteria da Codroma
5204161
Leo Colovini 5282858

FRIULI VENEZIA-GIULIA

TRIESTE (040)
I Cavalieri dell'Esagono 764433

LIGURIA

GENOVA (010)

Labyrinth 295610

EMILIA ROMAGNA

MODENA (059)
Club 3M 216368
FERRARA (0532)
Hobbit Club, Via Diamantina 20
Luca Bruttomesso 732009
REGGIO EMILIA (0522)
Simulazione
& Fantasy 557081
Fabrizio Ferrari 430644
FORLÌ (0543)
Centro Giovanile
"Lo Specchio" 32435
PTB Giochiolo
0543/32435

TOSCANA

FIRENZE (055)
Lo Stratagemma 2477655
Alessandro Ivanoff 352858
PISA (050)
Strategiochi 542590
VAREGGIO (0584)
Strategiochi 46360
Simone Peruzzi 51420

UMBRIA

PERUGIA (075)
La Libreria 65057
Andrea Albani 65089
Stefano De Francesco 799202

MARCHE

FALCONARA MARCHE (071)
Circolo Pickwick 910536

ABRUZZO

CHIETI (0871)
Giochiok Patrica 348664
Lungi Sbafli 560786
Tommaso D'Alessandro 937095

LAZIO

ROMA (06)
Strategia e Tattica 6787761
GAETA (0771)
Gian Maria Gonzini 465232

CAMPANIA

NAPOLI (081)
Diego Di Dato 5467559

PUGLIA

BARI (080)
Alessandro Cingolani
5227128

SICILIA

PALERMO (091)
Dario Mangano 6883593
Fabio Pellegrino 345127
CALTANISSETTA
Giacomo Sanguedolce, Via Re-
dentore 39

OOPS!

Alcuni prezzi dei giochi pubblicati il mese scorso sono stati indicati in modo errato. La Leader Distribuzione ci ha comunicato quelli esatti.

BUSHIDO	C64	L180000c, L25000d
CHASE H.Q.	Atari ST	L39000d
GALAXY FORCE	C64 [Aprile]	L15000c, L18000d
GHOULS 'N GHOSTS	C64	L15000c/d
		Amiga L18000d
MOONWALKER	Amiga	L18000d
NEVERMIND	Amiga	L29000d
	Atari ST	L49000d
	PC	L49000d
THE UNTOUCHABLES	Atari ST	L39000d

Per un errore, la recensione di Drakkhen non era nella versione Anstrad ma per Atari ST.

Di conseguenza anche la valutazione non era corretta.

Questi erano i voti esatti:

GRAFICA 8	FATTORE Q1 7
AUDIO N/D	FATTORE GIOCO 8
	K VOTO 820

ULTIM'ORA

La giapponese SNK intende lanciare una console sofisticatissima basata su tecnologia a 16-bit. La console - che si dovrebbe chiamare Neo Geo - dispone di due processori, un Motorola MC68000 e un Z180.

Le cartucce saranno in grado di trasferire dati grafici a 330 megabit al secondo, consentendo di ottenere una velocità di tipo arcade su un sistema da casa. Tenete d'occhio K nei mesi prossimi se volete saperne di più.

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZianti

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di maggio, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di aprile).

SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA:

INDIRIZZO:

TELEFONO: FAX:

INIZIATIVA PROMOZIONALE:

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDITA

VENDESI computer acquistato da un anno del tipo "Gnido 500" in quanto affetto da Zakkcrackenmania ed attaccato da molti virus che gli procurano tosse a non finire. Cedo inoltre espansione di memoria "Fabio 512K" in quanto malfunzionante.

■ **Telefonare dalle 23,59 alle 00,01 alla Bat-Caverna e chiedere di Babbar**

VENDO digitalizzatore video in tempo reale per C64 + presa scati per collegarlo a qualsiasi televisore a L. 100.000. Scambio numeroso software per Amiga.

■ **Pasquino Sorda via Napoli, 25 - 82020 Fragneto Montore (BN) tel. 0824/986386**

VENDO C64 + registratore + joystick + giochi tutto appena a L. 200.000 trattabili. Telefonare ore pasti. Massima serietà.

■ **Luigi Valentini via Agostino De Pretis, 66 - 86100 Campobasso tel. 0874/92575**

VENDO C64 new nato, età un anno, provvisto di: tastiera, registratore, giochi, joystick (albatros VII), cartuccia duplicatrice, tasto reset; al prezzo modico di L. 350.000.

■ **Per informazioni rivolgersi a: Patrizio tel. 0766/540236**

VENDO giochi per Commodore 64 fatti in casa, su ricetta originale di mia nonna. Regalo, inoltre, ai primi cinque che mi scrivono o un pezzo fuso di plastica tagliato Nintendo, o un rotolo o una foto con firma di Jovanotti adibito ad usi igienici o una data negli occhi, o il distintivo

originale di Panda racer, oppure la trombetta del mio vicino, così impia

■ **Nino, Nino, siamo deficienti corporation - 1234 se mi scopre mio padre tel. pagine gialle alla voce Bittanti e polemiche**

VENDO Vic 20 in buonissime condizioni + registratore - 13 programmi + 26 lezioni di base e 6 cartucce prezzo L. 120.000 trattabili.

■ **Ivan tel. 011/325341 telefonare ore pasti**

VENDO Mx Philips Vg 8020 con registratore Philips D6820, 2 joystick, giochi, nna cartuccia, manuale d'uso e introduzione Basic e rispettivi cavi a L. 550.000 trattabili.

■ **Marco Marselli via Roma, 27 - 54028 Villafraanca Lunigiana (MS)**

VENDO Amiga 500 in ottime condizioni con manuali + monitor professionale Philips 8852 + mouse e 1 joystick + raccoglitore dischetti e giochi in regalo al prezzo trattabile di 1.300.000 lire

■ **Gianluca Talamini via Formigo, 22 - 30035 Mirano (Ve) tel. 041/488005**

Per erario acquisto **VENDO** per Amiga 500 espansione di memoria da 512K nuova a L. 160.000. Scambio anche programmi. Telefonare a:

■ **Gianni 011/537389 (ore serali - no sabato/domenica)**

VENDO "A scuola di scacchi" storia, teoria e pratica per principianti ed esperti per C64/128. Insieme a composto da 10 cassette + le 10 relative riviste della Jackson. Il tutto a L. 40.000, oppure scambio con i

primi 5 numeri di K.

■ **Alessandro Tonon via Margherita, 22 - 33010 Pagnacco (Ud) tel. 0432/571428**

VENDO telecamera alla risoluzione 600 linee" adatta a chi possiede un digitalizzatore video e vuole ottenere dei risultati grafici simili a quelli fotografici. Infatti grazie all'alta risoluzione riesce ad eliminare quasi tutte le anisotriche squadrature. La telecamera è imbaltata ed ha ancora 23 mesi di garanzia. Il prezzo è di L. 350.000. La spedisco in tutta Italia.

■ **Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (LT) tel. 0771/267772**

VENDO Zx Spectrum 48K plus, coprtasiera, stampante sekosha, interfaccia joystick, joystick, giochi, manuali di guida alla programmazione, il tutto a sola L. 300.000. Spedizione contrassegno in tutta Italia.

■ **Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (LT) tel. 0771/267772**

VENDO Atari 1040 ST, anni 1 (come nuovo) con presa scati per Tv, più 5 programmi e giochi prezzo L. 750.000.

■ **Nando tel. 0331/681177 (ore pasti)**

VENDO circa 50 giochi per C16. Se interessati telefonare allo:

■ **095/894772 verso le 18.30 e chiedere di Sebastiano Cali**

VENDO C64 - 2 registratori commodore + 2 joystick + decine di riviste (Zzap, K, C+VGI + corso basic 30 lezioni + giochi, tutto in perfette condizioni a L. 600.000 trattabili,

con monitor/Tv b/n nuovissimo mai nsato a L. 670.000 sempre trattabilissimi.

■ **Stefano Mura via Giovanni XXIII, 107 - 07041 Alghero (SS)**

VENDO espansione di memoria da 512K per Amiga a L. 160.000. Scambio anche programmi. Massima serietà.

■ **Gianni Cottogni via Strambino, 23 - Carrone (To) tel. 0125/712311 (serali)**

VENDO numerosi giochi d'avventura e wargames, originali, per C64 e IBM. Scrivere o telefonare per dettagli.

■ **Franco Potente via Riese, 17/7 - 16147 Genova tel. 010/301679**

VENDO (o eventualmente SCAMBIO) i seguenti giochi originali per Atari ST: Maniac Mansion, Millenium 2.2, Manhunter NY, Joan of Arc.

Telefonare allo:

■ **02/6690825 e chiedere di Sergio.**

VENDO Zx dell'88 con alimentatore, cavetti per il collegamento alla Tv e al registratore, con giochi per L. 250.000 trattabili. Eventualmente scambio programmi.

■ **Gianfranco Sanna via Canalis, 49 - 07010 Tula (SS) tel. 079/718069**

Empoedia Computer Club (E.C.C.) OFFRE a tutti i soci (iscrizione gratuita) possibilità di scambi in modo semplice e vantaggioso per computer Amiga e C64. Scrivere a: ■ **E.C.C. c.p.14 - 10019 Strambino (To)**

Per Amiga cedo, scambio e compro

Iuti i programmi riguardanti questo computer. Vendo ad un prezzo accettabile 69 dischi da 5 1/4 D5 Dd a L40 000 per C64 o Pc a compabili. Cede dischi da 3 1/2 a L1 700 cad neutri. Vendo Flying Shark, 1942 Battle Hawk, Logitech Superbase completi di manuali, tutti originali. Rispondo a tutti. Nessun scopo di lucro. Cerco amici per fondare un club. Annuncio sempre valido. Scrivete o telefonate a:

■ **Valentino Carollo via Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492**

CERCASI

CERCO persone tanto "umane" da dirmi nuovi modi per segnare a "Microprosa Soccer" e il trucco per finire "Ghost Busters II" P.S.: ho un Atari Si.

■ **Federico tel. 02/714947 (ore pasti)**

CERCO possessori di Amiga 500/1000/2000 in tutta Italia per scambio videogame, trucchi e notizie sul mondo del software. CERCO inoltre "Amighe" in zona Viterbo max 15enni per passare pomeriggi dinanzi a "K" e al mitico Amiga. Si accettano lettere e telefonate.

■ **Paolo Gasparri via Cassia Sud, 52/E - 01100 Viterbo tel. 0761/263160 (si prega di chiamare dalle 14.15 alle 16.45 e dalle 19.30 alle 20.15)**

Attenzione ragazzi il "New Soft Amiga" CERCA nuovi soci desideranti di scoprire nuovi trucchi, un club in cui puoi trovare tutto: software, hardware, libri ecc. ecc.. Ogni mese vi arriverà a casa il giornale del club con molte notizie utili. Scrivere a:

■ **Francesco Pagni via P. Francesca snc, 121 - 56029 Santa Croce S. Arno (Pi)**

CERCO ragazzi/e disposti a formare un club commovente di età a partire dai 9 ai 13 anni, possessori C64/128 a cassette (o dischi al massimo) per scambio programmi, giochi, ecc.

Vi prometto che ci divertiremo molto!!

■ **Silvano Bellaccini via S. Marco, 60 - 53100 Siena tel. 0577/47597 (chiedete di Maurizio o Massimiliano)**

CERCO dischi-strumenti per soundtracker. Non mi chiamo Bittani e non sto scherzando, quindi fatevi pure vivi.

■ **Alessandro Franceschi via**

Pacinotti, 24 - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/668374

CERCO possessori di Amiga 500 per contatti e scambio di programmi.

■ **Daniilo Boella via Bindello, 20 - 12057 Neive (Cn)**

Nuovo club per Amiga, MsDos, C64, CERCA nuovi soci in tutta Italia. Massima serietà, assistenza software, bollettino bimensile, abbonamenti, ecc.

CERCHIAMO inoltre altri club per creare gemellaggi a/o all'ini. Telefonate ore serali.

■ **The Silicon group c/o Christian Leporati via Medaglie d'Oro, 1 - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/684601**

Ho appena acquistato un Modem 6499 CERCO separatamente numeri di banche dati a di utenti (preferibilmente stessa mia città) scopo scambio giochi, programmi. Scrivere a:

■ **Salvatore Etrone via Cassio, 1 pal. B Parco Eden - 04023 Frosinone (FR)**

Har! Tu attento! La Free Software Club CERCA nuovi soci. Scambiamo giochi, utilities, trucchi, manuali sia per C64/128 che Amiga 500. Rispondiamo in tutta Italia. Max serietà. Scrivere a:

■ **Free Software Club Alessandro Longo via Hermada, 32 - 70026 Modugno (Ba)**

64 Games club CERCA nuovi soci per scambio di programmi, trucchi e mappe (no lucio).

Siamo già un bel gruppetto di appassionati, diventa anche tu nostro amico. In caso di adesione riceverai un omaggio.

■ **Marco tel. 0584/21129 (qualsiasi ora)**

SCAMBIO

SCAMBIO programmi per Amiga telefonata o scrivete e diventeremo amici (almeno si spera).

Max serietà!!

■ **Gabriele Messina v.le Vitt. Emanuele II, 2 - 53100 Siena tel. 0577/270370 (ore pasti)**

SCAMBIO giochi per C64/128 (solo cassette).

Amici possessori di C64 scambio giochi come: Dragon Ninja, Robocop, Rastan, R-Type, Power Drift, Alienated Baast ad altri titoli nuovi a vacchi.

Se siete interessati scrivete a:

■ **Michele Traletta via Alcide de**

Gaspari, 2 - 75010 Miglionico Pro (Mt)

Cerco utenti MsDos per SCAMBIARE giochi e software recenti. Più di un aiuto per The Pawn, The Guild of Thieves a il ragazzino di Larry Z. Annuncio sempre valido.

■ **Daniele Adani via C.na Croce, 99 - 20010 Cornaredo (Mi) tel. 02/9362638**

Nuovo Amiga club Brescia SCAMBIA software e novità!

■ **Carlo tel. 030/9130450 - giovedì 9.00/20.00 lunedì 20.00/22.00**

Cerco possessori computer C64 per SCAMBIO giochi sia su cassetta che su disco. Offro a richiedo massima serietà.

■ **Marco Lunelli via Penegal, 21/B - 39100 Bolzano tel. 0471/271711 dopo le 19**

G.U.A.F.L. Gruppo Utenti Amiga Finale Ligure SCAMBIAREBBE corrispondenza idee ed esperienze con altri user groups italiani o stranieri. P.S. Mercanti di software piratato, astenersi. Grazie!

■ **G.U.A.F.L. p.za S. Caterina - 17024 Finale Ligure**

SCAMBIO software per Amiga. Inviatemi la vostra lista. Max serietà.

■ **Caterina Garbarino via Papa Giovanni XXIII, 15/a - 15015 Cortesio (Al)**

Siete Simpatici? Avete un Amiga 500 e vorreste SCAMBIARE giochi? Scrivete a:

■ **Sebastiano Cali via Loreto, 16 - 95024 Arcireale (CT) tel. 095/894772**

SCAMBIO software per Ms Dos sono soprattutto interessato a wargames, adventures e giochi di ruolo. Annuncio sempre valido.

■ **Massimo Galluzzi via Emilia, 401 - 15057 Tortona (Al)**

CONTATTI

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga per scambio di programmi e per formare eventualmente un club. Scrivere o telefonare ore pasti.

■ **Simone Pratolini via Dei Rossi, 74 - 50018 Scandicci (Fi) tel. 055/256561**

Cerco possessori Amiga per CONTATTI e scambi. Annuncio valido solo per Roma. Offro a richiedo massima serietà.

■ **Telefonare allo 06/5423948 chiedendo di Massimiliano**

Cerco possessori di Atari Si per CONTATTI, massima serietà. Dispongo di ultime novità per esso. Chiunque sia interessato può scrivere a:

■ **Alessio Riccilelli via Ciccarone, 87 - 66054 Vasto (Ch) tel. 0873/69795 (ore pasti)**

Amiga Club desidera CONTATTARE utenti per scambi e informazioni preziose sull'hardware a prezzi modici.

■ **Walter Stor via Economo, 2 - 34100 Trieste tel. 040/307999 h. 10-12/serali**

Cerco CONTATTI per Amiga. Scrivere a:

■ **Leopoldo Badalassi via Cimilero, 22 - 80030 Mariglianella (Na)**

Avviso riservato ai 64bit: se cercate un club valido e funzionale per il vostro computer, l'avete trovato! Telefonate presto!!

■ **Paolo Morelli tel. 0331/256031**

Neopossessore di Amiga cerca CONTATTI con altri amigheisti. Max serietà. Telefonate o scrivete a:

■ **Maurizio Di Palma via Crispi, 66 - 74024 Manduria (Ta) tel. 099/805360**



Il Grillo Parlante

NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA



LE SOLUZIONI

SOLUZIONE DEL K-PUZZLE N°3

Il problema dei numeri palindromici ha fatto impazzire più di una persona: il quesito richiedeva di trovare un numero palindromico (che mantiene lo stesso valore anche se letto da destra verso sinistra) la cui radice cubica non fosse anch'essa un numero palindromico.

La difficoltà del problema non è tanto di ordine matematico, quanto di limitazioni intrinseche dei computer: per loro stessa natura, i microcomputer non riescono a calcolare con precisione quando i numeri impiegati superano un certo valore. Nel nostro caso, il numero più alto analizzabile era 997002999, terza potenza di 999: superato questo valore, il computer passa alla notazione scientifica perdendo la precisione dei calcoli (La notazione scientifica o esponenziale è quella in cui compare la lettera E, per intenderci).

Vediamo innanzitutto quale era il metodo da impiegare con un programma in pseudocodice:

- Inizializza un contatore a 0
- Aumenta di un'unità il valore del contatore; eleva il valore del contatore alla terza potenza; poni il risultato in una variabile e trasformalo in stringa; controlla se la stringa è palindromica e in caso positivo passa al passo successivo; altrimenti ripeti questo passo.
- Trasforma il valore del contatore in stringa, controlla se la stringa è palindromica e in caso positivo torna al passo precedente.
- Stampa il valore del contatore come risultato.

IL LISTATO

Semplicissimo, no? In realtà tutto il problema stava nell'aggiungere la notazione esponenziale, e per farlo era necessario usare il vecchio sistema di moltiplicazione "mannale" imparato alle medie (ce lo ricordiamo tutti, no?). Il listato seguente moltiplica il numero cifra per cifra considerandolo come una stringa e impiegando per comodità una variabile "di ripiego". Il linguaggio usato è il BASIC Microsoft standard.

```
10 N = 11
20 NS = STR(N): CS = NS
30 GOSUB 1000: GOSUB 1000
40 PRINT NS; " "; CS;
50 ZS = CS: GOSUB 2000
60 IF RS = ZS THEN PRINT " (P) " ELSE
PRINT: GOTO 90
70 ZS = NS: GOSUB 2000
80 IF RS <> ZS THEN PRINT "ECCO LA RA-
DICE NON PALINDROMICA": END
90 N = N + 1: GOTO 20
1000 CARRY = 0: PS = ""
1010 FOR F = LEN(CS) TO 1 STEP -1
1020 V = VAL(MID$(CS,F,1)) * N + CARRY:
```

```
CARRY = 0
1030 IF V > 9 THEN CARRY = INT(V/10): V
= V - CARRY * 10
1040 PS = STR$(V) + PS
1050 NEXT
1060 IF CARRY <> 0 THEN PS =
STR$(CARRY) + PS
1070 CS = PS: RETURN
2000 RS = ""
2010 FOR F = 1 TO LEN(ZS)
2020 RS = MID$(ZS,F,1) + RS
2030 NEXT: RETURN
```

Questa volta i complimenti vanno unicamente al solito Cristian Ghezzi di Lissone, che tuttavia ci ha mandato un programma che non finiva più: perdoniamo il suo folle fanatismo per i linguaggi procedurali solo perché ci ha fatto notare un errore nel testo del problema; la vera terza potenza di 110011 è 1331399339931331. Anche i professori sbagliano...

SOLUZIONE DEL K-PUZZLE DI GENNAIO

Il tesoro di Fred si trovava sotto la diciassettesima lastra della ventunesima riga. La somma dei valori perimetrali dava 63, il massimo ottenibile su di una griglia di 99 x 99 caselle. Il problema non era terribilmente complesso: per quanto esistano numerose soluzioni più complesse ed ottimizzate, ecco lo pseudocodice più comprensibile, che è poi quello seguito dalla maggior parte dei soluzioni:

- Dimensiona una matrice bidimensionale di 99 x 99
- Attiva un contatore che parte da 1
- Attribuisce ad ogni elemento della matrice il valore del contatore aumentando ogni volta di 1; se il valore è maggiore di 10 separa le due cifre su elementi consecutivi; ripeti sino ad aver riempito la matrice
- Attiva un nuovo contatore ad 1; inizializza una variabile MAX a 0; inizializza una variabile POS a 0
- Calcola la somma dei valori perimetrali sull'elemento con lo stesso valore del contatore. Confronta il risultato con MAX e se maggiore sostituisce in MAX e poni POS uguale al contatore. Aumenta il contatore di 1. Ricomincia sino a che non raggiungi la fine della matrice.
- Calcola la posizione cartesiana di POS e fornisci i risultati X e Y.

IL LISTATO

In redazione sono arrivati listati in ogni linguaggio conosciuto. Presentiamo il più breve, che girando su Spectrum non è necessariamente il più rapido in senso assoluto ma funziona piuttosto bene

```
10 LET Z=99
20 PRINT Z: LET Z1=Z*Z: LET Z2=Z-1
30 LET I=1: LET NS="" : DIM M$(Z,Z)
```

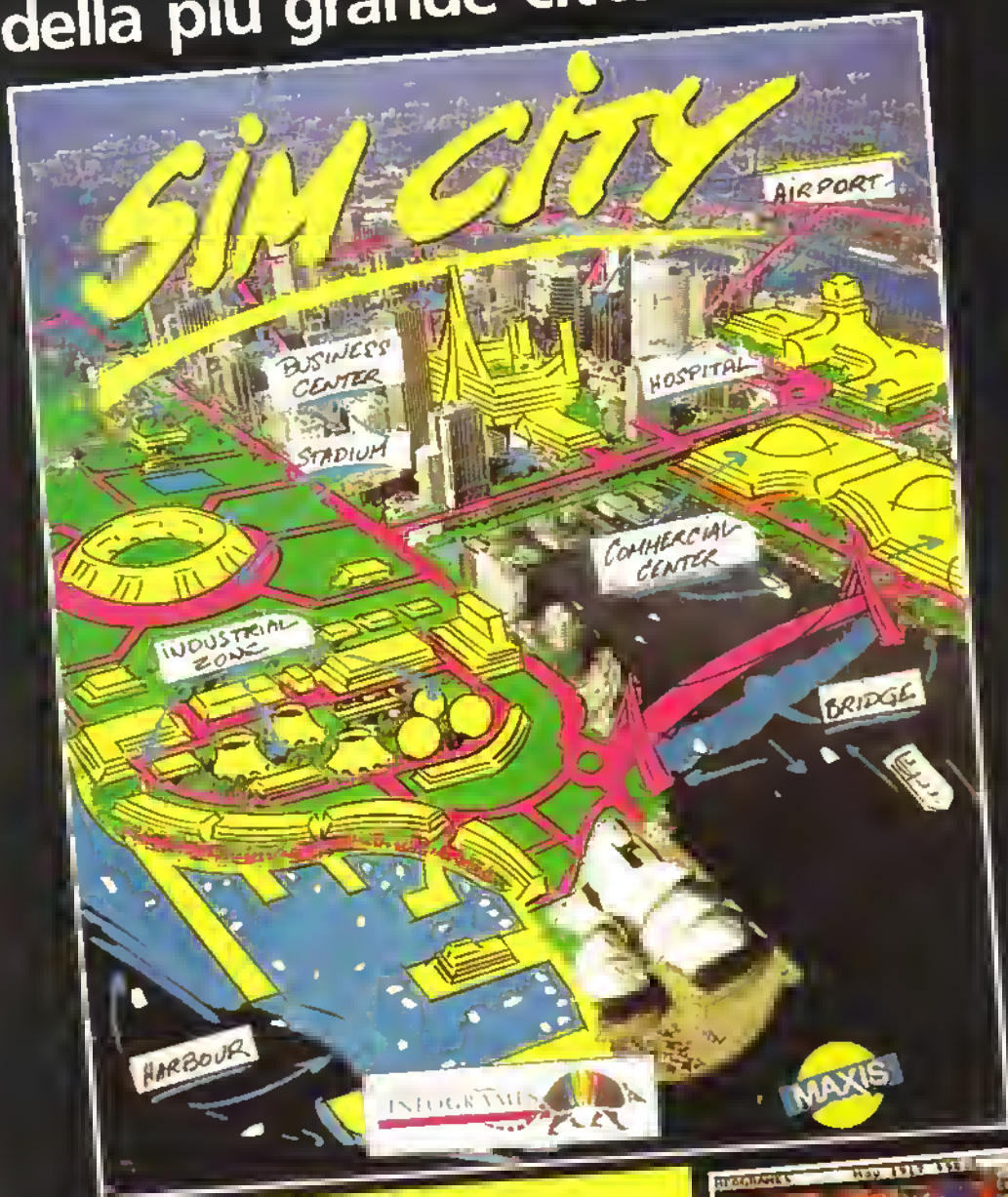
```
40 LET NS=NS+STRS I
50 IF LEN NS<Z1 THEN LET I=I+1: GO TO 40
60 PRINT Z2
70 FOR I=1 TO Z: LET J=" "
80 LET M$(I)=NS(J-Z2 TO J): NEXT I
90 PRINT Z2-1
100 LET SM=0: LET IM=0: LET JM=0
110 FOR I=2 TO Z2: FOR J=2 TO Z2: LET S=0
120 FOR P=1 TO 1: FOR Q=1 TO 1
130 LET S=S+VAL M$(I+P,J+Q): NEXT Q: NEXT P
140 IF S>SM THEN LET SM=S: LET IM=I/
LET JM=J
150 NEXT J: PRINT Z2-I: NEXT I: CLS
160 PRINT "Riga: ";IM
170 PRINT "Colonna: "; JM
180 PRINT "TOTALE: ";SM: PRINT
190 PRINT "(C) 1990 - Stefano Clonchi"
```

A causa delle differenze tra le macchine impiegate per ottenere la soluzione non è possibile delimitare un vincitore assoluto (il programma più scassato per Archimedes sarà sempre più veloce di quello meglio ottimizzato per Aquarius, no?). Sono quindi vincitori per merito Francesco di VS3 di Viadana, Cristian Ghezzi di Roma (che ha anche risolto gli "insolubili" palindromici del precedente K-Puzzle), Stefano Clonchi di Roma (il programma presentato è il suo), Carlo Perdi di Castagneto, Francesco Maragno di Padova, Roberto Camisana di Meizo (addirittura tre diverse soluzioni), Giuseppe Genga di Roma e Thierry Bralla di Vaglio (Svizzera).

SOLUZIONE DEL CRUCIKAPPA DEL NUMERO PRECEDENTE

B	I	T	M	A	P	R	A	R	E	N	A
T	N	O	U	E	O	E	X	N	A	O	E
S	K	I	O	R	I	E	A	S	T		
H	Y	B	O	I	S		S	N	K	T	E
O		M	O	O	N	O	A			O	
P	A	W	N		N	A	N	O	O	M	A
O	E		E	A	N	O		S	T	A	E
Z		C	O		L	I	M	E	R	I	C
A	E	E	E	E		E	P	E	T		
E	H	E	L	N	O	Y		Y	S	N	U
H	A	M			E		X	U	T	E	E
A		A	O	T	U	O	A	P	A	O	E
R	A	N	O	O	M	A	C	C	E	S	S
Y	E	S		P	S		E	E	O		N

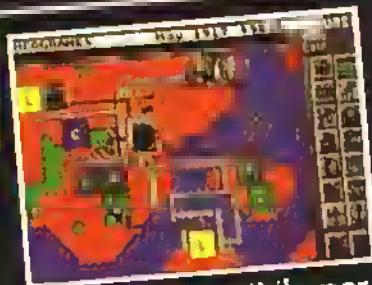
E se tu fossi sindaco
della più grande città del mondo ?...



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi
come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...
Da Kappa - ottobre 1989

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (n.o.) - telefax 051/753418



Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST
<http://speccy.altervista.org/>

IL CIELO E' IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA

RETALIATOR

Prendi il comando di un aereo che la difesa aerea americana non vedrà fino al prossimo secolo. E' il risultato di 18 mesi di avanzate ricerche da parte del più rivoluzionario dipartimento di tecnologia aeronautica degli Stati Uniti. Scegli tra il "Lockheed F22" e il "Grumman F29" e dozzine di svariate missioni.

Combattimento aereo, bombardamenti strategici e altro ancora. Opera in tempo reale in una cabina di pilotaggio munita di "vero radar" ed inizia la tua missione.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA (multidisk) a L. 49.000

LA TUA
RESISTENZA
SARA'
IL TUO BIGLIETTO
DI RITORNO!

LEADER

U.S. AIR FORCE

ocean